El mejor guión es el que no se nota...
guión es un producto artístico que debe pasar desapercibido, debe morir para que ocurra la magia del cine...
guión de cine es un puente entre dos ecosistemas distintos. Nace en el reino de las palabras y desemboca en el de las imágenes...
pedimos al guión que sea capaz de extinguirse y, sin embargo, que permee el conjunto con su espíritu. Por eso es tan difícil saber si un guión es bueno antes de que dé el salto...
-escribir un guión es una tarea a tientas. Se está proyectando en un mundo inexistente aún. Por eso quise escribir este libro, para acompañar ese proceso solitario y angustiante.

El Atajo
EDICIONES

Re-escribir el guión cinematográfico

Beatriz Novaro

Centro Universitario de Estudios Cinematográficos
PN1995
N68
7983
CUEC
Centro de Capacitación Cinematográfica

Re-escribir
el guión cinematográfico

El Atajo
EDICIONES
Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

Beatriz Novaro obtuvo el Ariel por mejor guión en 1990, por la coautoría de *Lola*. También en colaboración con María Novaro, escribió *El Jardín del Edén*, que ganó el premio a mejor guión en el Festival de Cartagena en 1994. Con *Andrómeda*, escrito en colaboración con Enrique Rentería, obtuvo el primer lugar en la bienal de SOGEM en 1995. Ha escrito y asesorado un número importante de guiones y es maestra y coordinadora del área de guión en el Centro de Capacitación Cinematrográfica.
Es también autora de la novela *Cecilia todavía*, publicada por El Atajo en 1996 y del libro de poemas *Desde una banca del parque*, editado por Conaculta en 1998.

Re-escribir

el guión cinematográfico

RESERVA

Beatriz Novaro

Centro
Universitario
de Estudios
Cinematográficos
Biblioteca
CENTRO UNIVERSITARIO
DE ESTUDIOS
CINEMATOGRAFICOS
DONADO POR: Alfredo
Joskowicz

Centro de Capacitación Cinematográfica
El Atajo EDICIONES
Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

Re-escribir

el guión cinematográfico

Beatriz Novaro

1a. edición, 2003
© El Atajo Ediciones S.C.L.
© Beatriz Novaro

BIBLIOTECA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE MÉXICO
CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRÁFICOS
C.U.E.C. BIBLIOTECA

Diseño de portada: Beatriz Mira Andreu
Cuidado de la edición: Francisco Pérez Arce
ISBN: 968-50-71-10-1

D. F. (3) - 7983

Agradecimientos

Quiero recordar a las personas e instituciones que determinaron el rumbo de mi trabajo. Este libro no habría sido posible sin el apoyo del FONCA a través del Programa de Fomento a Proyectos y Coinversiones Culturales en el Área de Medios Audiovisuales cuya dirección está a cargo de Mario Espinosa. Agradezco también el apoyo y guía de Ivonne Pérez Esquivel.

También quiero agradecer el apoyo de Ángeles Castro, directora del Centro de Capacitación Cinematográfica, y especialmente a la Subdirección de Investigación y Divulgación que ha tenido al frente a Andrea Stavenhagen y a Marcela Arteaga; no sólo por su confianza en el proyecto sino también por su constante retroalimentación.

Finalmente agradezco a mis amigos, maestros y alumnos, pues a ellos debo mi acercamiento al tema. No puedo dejar de mencionar a Francisco Pérez Arce, Rosario Cobo y Beatriz Mira (todos ellos colaboradores de El Atajo) por su orientación y entusiasmo.

Índice general

Prólogo 11

Capítulo I

LA LARGA VIDA DE UNA NARRACIÓN 13
Escribir es re-escribir 15
No arrancarás los frutos antes de tiempo 20
La segunda lectura 23

Capítulo II

EN BUSCA DE LA HISTORIA 29
¿Qué es una historia? 31
Las historias necesarias 48

Capítulo III

EN BUSCA DEL DRAMA 55
¿Quiénes son los personajes? 57
Analogía emocional 61
El diálogo 67
El drama y la metamorfosis 70

Capítulo IV

EN BUSCA DE LA PELÍCULA 77
¿Dónde reside la belleza de una película? 79
¿Qué mira nuestro personaje? 85
Editar una historia 87
Entrar tarde, salir temprano 88
La elipsis 89
Alternancia 89
Gradación 89
Variedad 90
Transiciones 90

APUNTES

Apuntes en torno a los personajes 93
Genealogía según su función dramática 95
Genealogía dramática a partir de su contexto social 96
Genealogía literaria 97
Jane Campion habla sobre sus personajes 99
Cuestionario norteamericano para conocer al personaje 105

Apuntes sobre género y tono 107
Género 109
Tragedia 112
Melodrama 113
Comedia 115
Farsa 116

Apuntes en torno al guión 119
El oficio de escritor según varios autores 121
Ejercitar todas las funciones cerebrales 125
LA TRAMA para Bentley 125
Ideas en torno al conflicto, la acción dramática y la progresión 129
Morfología del conflicto 129
En torno al suspenso 130
Estructura a partir de varios autores (Hitchcock, Mamet, Pasolini, Vanoye) 130
Intensificación y variedad: ritmo y montaje 131
Elipsis 132

Apuntes en torno a los modelos clásicos 133
Modelos de guión 140
El modelo clásico 141

Apuntes: Modelos modernos 147
Diferencias entre el modelo clásico y el modelo moderno 149
Modelo Hollywood 154
Paradigma Hollywood 158
Bibliografía comentada, algunos libros imprescindibles 167

Escribo mis libros,
demorándome

Gonzalo Rojas

Prólogo

El mejor guión es el que no se nota, el que entra como un guante, el que es invisible en la pantalla. Si una película parece nacer en el momento mismo en que es proyectada, si un diálogo parece surgir espontáneamente de la boca de un actor, si los sucesos parecen sorprender a los mismos actores, mejor.

El guión es un producto artístico que no debe hacer ruido, debe pasar desapercibido, debe morir para que ocurra la magia del cine, la verdad en la pantalla.

El guión de cine es un puente entre dos ecosistemas distintos. Nace en el reino de las palabras y desemboca en el de las imágenes. El guión es una construcción literaria que debe traicionarse como construcción literaria. Tiene que estar alerta ante las palabras, cuidarse de sus espejismos. Tiene que contener el poder del lenguaje escrito. Diálogos hermosos en el papel pueden sonar ridículos al escucharse. Son distintos en la silenciosa oscuridad de la mente pero en la pantalla pueden estar diciendo más de lo que debieran o menos. Lo sutil y lo espeso adquieren distinto peso en la pantalla. El guión es un género suici-

da, complejo, misterioso. Le pedimos que sea capaz de autodestruirse, de extinguirse y, sin embargo, que permee el conjunto con su espíritu. Por eso es tan difícil saber si un guión es bueno antes de que dé el salto, antes de que muestre su poder o su ineficacia en el cine.

Es por esto que re-escribir un guión es una tarea a tientas. Se está proyectando en un mundo inexistente aún. Por eso quise escribir este libro para acompañar ese proceso solitario y angustiante. Intenta ser música de acompañamiento, caja de resonancia, estuche de herramientas.

Lo he dividido en tres secciones. Algunas reflexiones y preguntas para conversar con el escritor en torno a la historia (o las historias en el caso de la estructura episódica), en torno al drama y en busca de la película.

Cada capítulo del libro se nutre de algunas ideas en torno a cada tema y experimenta con cuestionarios para provocar a la imaginación y al pensamiento intuitivo.

Al final agrego algunos apuntes tomados en clase o a partir de mis lecturas favoritas para que en los momentos de bloqueo o silencio, sirva de aire fresco, de contrapunto, de ideas que remuevan los bajos fondos de la escritura. Espero que sea útil.

Capítulo I
LA LARGA VIDA DE UNA NARRACION

Escribir es re-escribir

Re-escribir significa hacer un alto en el camino, pensar en voz alta lo que hemos hecho al escribir una película. Tomar el guión (en sus primeras versiones) o un argumento y leerlo sin prejuicios,con ojos frescos, ni desesperados ni ambiciosos. Leerlo para descubrir sus entretelas, sus raíces. Esto no quiere decir que como lector pueda olvidarme de que soy su autor, sino que debo suspender la idea previa que tengo sobre su valor.

El primer malentendido que permea la idea misma de la re-escritura es pensar que si tenemos que re-escribir significa que hemos fallado. No es así. Re-escribir es continuar el camino de la escritura sólo que éste supone momentos distintos del hecho mismo, físico y sicológico, de la escritura. Momentos en los que se necesita tomar distancia para reiniciar el proceso. Este malentendido hace que nos sintamos desalentados y supongamos un fracaso. Cada texto (no sólo los cinematográficos) tiene un tiempo específico de cocimiento. Así como no se puede esperar que un embarazo dure menos tiempo de lo necesario,

no podemos acelerar el tiempo de maduración de una historia. La paciencia y la constancia son inevitables en el proceso narrativo.

Es frecuente encontrar que los autores dicen que la primera versión de un texto consiste en vaciar a la hoja lo que necesitan conocer de una historia para poder contarla. Otros autores dicen que la primera versión se escribe con la ventana cerrada y la siguiente (o siguientes) se hace (n) con ella abierta. Que la primera versión que escribimos es la que necesitamos leer para poder escribirla. También se dice que nacen en lenguaje cifrado y no es sino hasta que la podemos leer de una hoja de papel que podemos decodificarla, comprenderla y entonces sí, estaremos listos para traducirla a los otros. Estas primeras versiones nos permiten explorar el universo que respira en nuestro interior durante un tiempo. Cuando la respiración se vuelve intensa nos obliga a dejarla salir por un orificio estrecho, oscuro, de difícil acceso al exterior. Una vez que sale (de nuevo la metáfora de una criatura viva, sucia, reticente a la luz), requiere de nuestro trabajo, nuestra guía y, sobre todo, nuestro amor para que sea capaz de resistir la intemperie. Es este proceso insistente lo que permite que un universo ficticio rebase sus límites y conforme un evento exterior estético, artístico, duradero. Si nos encontramos en ese momento en el que la criatura ha surgido con dificultad a la vida, necesitamos entonces aplicar el oficio de escritor, en este caso de escritor cinematográfico. ¿Qué hacemos con esta criatura, casi monstruosa, que nos exige tanto de nuestro tiempo, nuestros ojos, nuestra humildad, nuestra espina dorsal, nuestro talento? Desarrollar las condiciones ideales para que viva en un determinado género artístico donde se exige un estilo, agilidad narrativa, una sólida estructura argumental, personajes verosímiles y libertad creativa.

Tenemos la impresión de que algo no anda bien en nuestro guión pero no sabemos qué es ni cómo atacarlo. Muchas veces el impulso primero que nos condujo a escribir se fue desvaneciendo lentamente mientras escribimos y el propio movimiento de las palabras, las asociaciones libres, la armadura del guión y su acotación espacio-temporal nos fueron llevando por caminos insospechados y perdimos la ruta. ¿Terminé el guión y se perdió la inspiración? ¿Acabé sin decir nada? ¿No reciben los otros los choques emocionales, las texturas, la propuesta? ¿En dónde se evaporaron? ¿Por qué? ¿Me fui acostumbrando a mis descubrimientos y acabé por desvirtuarlos por la vía de la rutina? ¿Quedó en melodrama cuando quería comedia? ¿Mi historia necesita de otros caminos narrativos? ¿Los personajes no están a la altura de la historia?, o al contrario, ¿la historia no hace justicia a los personajes?

Antes de entrar en pánico y huir al cine más cercano, detengámonos. Explorar otros caminos cinematográficos para contar una historia requiere de un momento congelado: el momento de mirarse en el espejo con ojos ajenos, distantes, fríos, casi vírgenes. Volver al punto cero de la escritura.

Hagamos un ejercicio de memoria sensorial para revivir el impulso originario. ¿Cuál fue la primera motivación? ¿Un recuerdo? ¿Contar lo que le pasó a alguien? ¿A mí? ¿Viajar al pasado? ¿Contar las vicisitudes de una generación? ¿De un país o una ciudad? ¿Describir un momento a través de las sensaciones que produjo? ¿Aclarar un malentendido histórico? ¿Indagar en los laberintos mentales? ¿Explorar una situación que no vivimos pero que desearíamos vivir?

Tal vez suceda que la criatura que ha nacido nos ha exigido tal esfuerzo síquico, emocional o, incluso, tal desgaste físico, que no podemos observarla sin una mirada de reproche por-

que no ha salido con una belleza a la altura de lo que le hemos dado. Necesitamos volver a enamorarnos de ella. Volver a sentir el estímulo creativo para abordar el trabajo (que parece no acabar nunca) con la energía y el ritmo que requiere. Existe un método para los actores que sirve igualmente en la escritura, sobre todo en la escritura de teatro o cine, la improvisación, que consiste en traer a cuenta un momento vivido anteriormente. Invocar la situación a través de la memoria de los sentidos y revivirlo en la mente. Sintamos ese primer momento de la escritura, el momento de la inspiración. Puede ser que si ha pasado mucho tiempo desde que escribimos esta historia o este guión pensemos que estamos muy por encima de aquellos que solíamos ser. Que despreciemos a nuestros *yos* de hace tiempo. Sin embargo, aunque el tiempo haya pasado y nuestra experiencia vital, nuestra formación artística, nuestras influencias, hayan variado, algo nos dice que lo que necesitamos contar antes, sigue forzando su salida al exterior pero con un artificio distinto, más experimentado y con más recursos. Por eso es importante trasladarnos a ese antiguo *yo* para recuperar el impulso que nos llevó a narrar aquella historia, independientemente de que la hayamos narrado de manera torpe. Este ejercicio será útil no para escribir la historia de nuevo (eso ya lo hicimos) sino para alentar una lectura emotiva, y revivir así el empujón de la creatividad.

La primera lectura

Hay que leer nuestro guión recuperando cierto estado de inocencia. No esperar que la lectura nos confirme que somos geniales o que no servimos como escritores. Colocarnos en cierto estado parecido al zen y olvidar la flecha, el arco, el blanco y al arquero. No colocar la autoestima en la lectura. Olvidar temporalmente lo que sabemos o creemos saber acerca del guión. Leer sin detenernos y, sobre todo, sin juzgar. En estos casos nos colocamos en el sitio de los tribunos y sentamos a nuestro pobre yo autoral en el banquillo de los acusados o en el lugar de las medallas. Mal negocio, mal comienzo. Expulsemos al tribunal que ya tiene el veredicto en la punta de la lengua. Mejor busquemos una linterna para explorar los pasillos subterráneos de nuestra mente creativa.

Esta primera lectura conviene emprenderla a tientas. Es decir, no juzgar lo que vamos leyendo, ni siquiera pensar o colocar nuestra mente analítica o sistemática. Sólo recibamos. Observémonos como receptores y no como autores. Busquemos el momento de la sensación verdadera. Cuándo nos aburrimos, cuándo reímos o cuándo se nos hace un nudo en la garganta; en qué momento leemos por encima porque según nosotros ya nos lo sabemos aunque puede ser que se trate de un momento que nos agobia. No vayamos tachando o apuntando (en estado de pánico, de angustia). Leamos de corrido el guión sin peso alguno. Somos nuestros conejillos de indias y para que sirvamos de receptores pensémonos como espectadores virtuales de una película contada por sus personajes (no por nosotros).

Describir entonces, al final de la lectura, las sensaciones verdaderas y las secuencias o diálogos que nos las procuraron.

Esta lista de sensaciones verdaderas nos puede servir más adelante, no en este momento y mucho menos para hacer cambios.

Si estamos emocionados, entusiastas, conmovidos por la lectura, es posible que corramos a enseñarlo a otros, con el deseo secreto de corroborar nuestras impresiones y apapachar

nuestro ego. No hay que hacerlo. Trataré de explicar los porqués.

No arrancarás los frutos antes de tiempo

Dar a leer nuestro guión a otros en este momento puede llevarnos a la parálisis creativa porque esta lectura casi nunca será inocente. Si lo damos a leer a un lector no entrenado en la lectura de guiones cinematográficos, los comentarios que recibimos nos desencaminarán pues no sabremos si los falsos contactos entre el guión y el lector se deben a errores en la lectura o en la escritura. De todos los textos los más complejos en su lectura son el poema y el guión. Sin embargo, el poema se da sin intermediarios –después de varias lecturas– a un lector obstinado aunque no versado en las formas poéticas. El guión cinematográfico es un texto para ser proyectado en una pantalla y no en la mente. Lo sutil se vuelve menos sutil al pasar a la pantalla, lo exhuberante crece desmedido, los diálogos no se leen, se escuchan, se interpretan. El subtexto se actúa. Estas y una serie enorme de cosas hacen que el lector no entrenado no aquilate muchas cosas. Al no poder llevar a cabo la operación cinematográfica, el lector errará en su lectura.

La alquimia que supone proyectar en una pantalla imaginaria lo que las palabras dicen no es fácil ni se da de modo inmediato aunque el lector sea un espectador entrenado. Los comentarios estarán cargados de esta limitación y quizás nos lleven a malentendidos. Si además es gente cercana a nosotros, a quienes les hemos contado nuestros deseos e ideas en torno al guión, puede ser que lean y llenen los huecos de sentido de nuestro texto con lo que ya saben o con lo que desean que sea nuestro trabajo.

Si lo damos a leer a alguien entrenado, también puede paralizarnos. Si elegimos como lector posible a un productor con el deseo secreto de incorporarlo al proyecto, estaremos arriesgándolo con una lectura antes de hora que lo perjudicará para las nuevas versiones que hagamos. Por otra parte, la mirada del productor rara vez es inocente. En algún archivo interno variables extrañas a la eficacia de una historia pueden interferir en su lectura: valores comerciales, factibilidad económica, valores de producción, criterios subjetivos de las películas que él considera que se tienen que hacer pensando en el público que ellos conocen.

Si elegimos a algún director es probable también que intervenga en la lectura la pregunta ¿me gustaría dirigirla? O esta otra ¿me lo da porque quiere que yo la dirija? No hace falta decirlo, estas dudas enrarecen la lectura y los comentarios que le sigan. Si somos a nuestra vez directores, nuestro lector director elegido podría competir inconscientemente, o si es muy creativo, no podrá impedir que su torrente creativo personal invada el nuestro con su tono, sus ideas, sus modos de crear.

Por último, si lo damos a leer a otro escritor, también su tono dominante, la historia que a su vez escribe, su mundo creativo pueden imponerse y rara vez buscará que nuestro modo se exprese mejor. No por mala voluntad, sino por naturaleza.

Si en estos momentos no sabemos bien a bien qué cosa pensar de nuestro guión (tan cerca y tan lejos de nuestra obra) nos encontramos en una situación muy vulnerable (la creatividad es invisible, y como todo lo que no se ve, se esfuma en el aire) no es cosa de ponernos en las manos de nadie, por el momento. No hay que levantar la cosecha hasta que sepamos que ya está madura, ni arrancar los frutos antes de tiempo.

La experiencia de darla a leer a alguien precozmente y recibir comentarios dolorosos, nos lleva a moverlo a tontas y a locas para que el siguiente lector desmienta al anterior y nos devuelva nuestra autoestima. No sucede. Después de que nuestro guión dio vueltas y vueltas, se vuelve un secreto a voces que está mal o que le falta o que todavía no está. Nos quedamos confusos, heridos, halagados y maltrechos, con el ego que da patadas de ahogado y sin una orientación clara por donde seguir.

Volvemos a nuestro texto, sobado hasta el cansancio, humillado, enaltecido, confundido, el pobre.

Así que nuestra primera lectura nos dejó emocionados: suficiente. Dejemos que estas emociones se fermenten en nuestro organismo unos días y avancemos hacia otro punto. No dejemos tampoco que transcurra demasiado tiempo porque quizás nuestras expectativas crezcan desmedidamente y cuando volvamos a él, pensemos ¿qué es esto? ¿por qué me gustó tanto?

Cada organismo creativo es diferente así que cada quien debe esperar un tiempo distinto, pero nunca evadir la siguiente etapa, por miedo o por pereza.

La segunda lectura:

¿Quién cuenta la historia?
¿Cuál historia?
Finjamos en esta segunda lectura que la historia que vamos a leer fue escrita por un hipotético autor desconocido, de otra lengua, de otra cultura y esperemos a recibir su impacto.

O mejor aún, imaginemos que entramos a una casa por primera vez. La anfitriona, misteriosa y lejana, nos recibe, nos invita un café y permanece a nuestro lado silenciosa. Como

visitantes no invitados estamos conscientes de nuestro estar ahí, como extraños. La mujer observa el menor de nuestros movimientos, los silencios crecen, el reloj antiguo sobre la cómoda polvorienta invade la atmósfera. Nos estorban nuestras piernas, nuestras manos y miramos a nuestro alrededor buscando algo que nos salve del enrarecimiento. Observamos de reojo los objetos, a la mujer, incómoda también, la alfombra, la chimenea inutilizada. De pronto, observamos una foto enmarcada que encierra a un hombre vestido de astronauta. La curiosidad nos atrapa y olvidamos nuestra posición absurda. Preguntamos: "¿Quién es?" La mujer como tocada por un rayo de luz cambia de expresión. Inicia el relato de su hijo, el único astronauta mexicano. Las preguntas surgen naturales, una tras otra y la mujer se descose hablando, emocionada. Se crea una intimidad, un puente nos comunica sin peso. Viajamos de ida y vuelta al centro del relato de la mujer y de ahí a los poderosos sentimientos que la invaden. Como por arte de magia desaparece el ruido del reloj, la taza de café frío, nuestra presencia estorbosa.

¿Por qué cuento esta anécdota? Porque así me sirvo para concretar nuestra segunda lectura. Somos el intruso, la visita omnipresente, y el guión esa casa ajena que no sabemos habitar. Hasta que encontramos la pregunta clave que hacerle: la llave de las puertas. ¿A quién formularle la pregunta? A los personajes que creamos y que extrañamente adquieren vida propia si los ponemos a hablar. Este diálogo entre nosotros mismos es mejor cuando lo objetivamos a través de preguntas. El reto está en encontrar las preguntas apropiadas. Dando con la primera pregunta apropiada, las demás surgirán solas. Preguntar primero (quizás) al protagonista de esta historia: ¿Por qué está aquí? ¿Qué necesita encontrar? ¿Qué piensa de los

otros personajes de su mundo? ¿Cómo viste? ¿Por qué? ¿Qué le pasó antes de esta historia?

Si en nuestro relato, iniciáramos con la pregunta equivocada, por ejemplo: ¿Cuánto paga de renta? Quizás nuestra anfitriona se hubiera negado a seguir hablando, o nos hubiera mentido. ¿Qué tan lejos está la Alameda de aquí? Tal vez se hubiera dado un simulacro de comunicación, palabras que van y vienen sin ningún interés para nadie.

Así mientras vamos leyendo iniciemos nuestras dudas. No leamos para confirmar o para comprender algo. Leamos para preguntar (nos) a los personajes las preguntas pertinentes que nos hagan conocer mejor el mundo creado, poblarlo, volverlo más interesante.

Una vez que pensemos las preguntas y escuchemos las respuestas que damos, seamos honestos. Muchas veces tendremos que decir no tengo la menor idea. Por ejemplo: "¿Quién es el de la foto vestido de astronauta? No sé. Nada más se me ocurrió ponerla." Guardemos en nuestro archivo la pregunta que en el momento menos pensado (en la regadera, por ejemplo) nos llegará la respuesta.

Dejemos pasar el tiempo que necesitemos y escribamos las cosas nuevas que se nos vayan ocurriendo. No nos apresuremos a cambiar de orden las secuencias o a agregar explicaciones de lo nuevo que sabemos. Dejemos que segregue todo su jugo nuestra historia y entonces sentémonos a escribir en media cuartilla la historia que nos estamos contando. Se decantará sola.

Leamos la sinopsis corta en voz alta. ¿Fluye? ¿Se siente natural o se siente forzada? ¿Nos sorprende' ¿Arroja algún significado más allá de sí misma?

¿Nos gusta? Hay que tener cuidado con las historias que no son historias sino agregación de eventos sin orden ni concierto. Por más que esos eventos parezcan dramáticos si no hay una consecuencia natural entre el planteamiento, el desarrollo y el desenlace, puede ser que no estemos frente a una historia.

¿Por qué es importante escribir de nuevo la historia a partir de lo que encontramos en el guión y no recurrir directamente a la historia original? Porque la historia original (incluso la idea o la motivación) de la que partimos puede haber dado giros que no hemos hecho conscientes y que ya no están contando la misma historia. Y quizás ahí resida nuestro malestar o incomodidad frente al guión. Como veíamos antes, la escritura misma (de hecho, el lenguaje mismo) puede llevar por otras vías meramente lingüísticas (lo que acarrean las palabras como tales, su peso, su costumbre, su tradición distinta a la del cine) a otros caminos de los que habíamos pensado.

En este punto podemos reflexionar fríamente: ¿Dónde reside el malestar al leer nuestro guión? ¿En el planteamiento? ¿Son los diálogos los que nos cuesta trabajo digerir? ¿Es una sensación al final que no nos conmueve ni nos dice nada sensorialmente hablando? ¿Hay algo mecánico que hace que las cosas parezcan robóticas? ¿La lectura se va haciendo fatigosa a medida que avanza? ¿No hay tensión en la parte del desarrollo? ¿Hay baches? ¿Algunos personajes me caen gordos? ¿Me resultan obvios los acontecimientos? ¿Se diluye la trama? ¿No hay sorpresas? ¿Alcanzo a visualizar una película? ¿Cómo es el ritmo de ésta?

Si encontramos respuestas claras ante las preguntas de arriba, quizás sea el momento de pensar si hay algunos aspectos de la escritura de guiones en los que no he reflexionado suficiente. ¿Sé a ciencia cierta de que hablo cuando hablo de his-

torias? ¿Por qué el desarrollo tiene el doble de cuartillas que el planteamiento y el desenlace? ¿Por qué se dice que el clímax es el momento más tenso? ¿Qué se piensa cuando se habla de tono, de género? ¿Cómo se escriben los diálogos? ¿Qué quiere decir exactamente acción dramática?

Este libro no pretende tener las respuestas a todas estas preguntas. Simplemente intenta formular dudas, reflexionar sobre lo que otros han dicho sobre estos temas y brindar mi experiencia como maestra y como guionista. Por esto he dividido los capítulos en forma de preguntas y añado algunos ejercicios, reflexiones y provocaciones para acompañarlos en la solitaria y dura labor de re-escribir.

Recordemos que el proceso de escribir –toda creación– se hace a dos voces. La voz del lado derecho del cerebro que alberga nuestras intuiciones, nuestra capacidad de construir metáforas, el pensamiento irracional, lo inconsciente. La voz del lado izquierdo, la capacidad analítica, la que razona y sistematiza. Ninguna de las dos puede prescindir de la otra durante el acto creativo. Ninguna es infalible. Mientras se desencadenaron diálogos, secuencias, acciones, ambas partes pusieron de su cosecha. Para bien y para mal. Quizás algunas cosas que no nos gustan, resulta culpable nuestro lado derecho donde también se guardan necesidades y deseos inconscientes pero no sólo los del *yo* contemporáneo, sino de otros muchos *yos*, los que hemos ido teniendo a lo largo de nuestra vida. El *yo* de siete años que recibió mientras jugaba el eco de las telenovelas que miraban nuestras nanas. El *yo* adolescente que almacenó melodramas románticos de Hollywood o de series televisivas. El *yo* colectivo que almacena nuestra autocomplacencia y chabacanería. No quiere decir que estos *yos* no almacenen huellas vivas que hicieron mella en nuestra sensibilidad y

que no puedan ofrecernos material importante para la creación. Quiere decir que tenemos que ser capaces de manipularla nosotros y no ser manipulados por una escritura involuntaria e inconsciente. Si al descubrir que nuestra historia arroja un significado que no nos gusta, que no está de acuerdo a nuestra actual visión del mundo o a la altura de nuestra educación y valores estéticos o, incluso, de nuestra inteligencia, no nos apresuremos a quemar el guión porque nos avergüenza. No empecemos, *mouse* en mano, a borrar toda huella de aquellas influencias que ahora rechazamos y que nuestro inconsciente recuperó. Mejor enfrentemos cuáles influencias están en juego y manipulémoslas como arcilla. No neguemos nuestra educación sentimental, usémosla con frialdad.

De todas maneras, puede ser peor cuando escribimos sólo desde la razón y las buenas costumbres artísticas de moda pero sin rastro de vida, ni de personalidad genuina. Edoardo Da Filippo dice: *El que busca el estilo, encuentra la muerte, el que busca la vida, encuentra el estilo.* Siempre habrá una relación compleja entre el consciente y el inconsciente y no siempre tiene que ser un matrimonio bien avenido.

Recuperemos nuestra infancia con su punto de vista en blanco y negro, sus curas represivos, sus maestras nacionalistas, sus cuentos infantiles y observémoslo con distancia y ternura. No reaccionemos como Woody Allen –personaje– cuando se avergüenza de su madre que lo acusa de incontinencia nocturna infantil ante la interesada colectividad de Nueva York. Seamos capaces de reírnos como Woody Allen –autor– de sus propios atavismos.

De hecho, una película expresa fundamentalmente un punto de vista pero no único. El conjunto de personajes pueden expresar los diversos puntos de vista que hemos tenido frente a

un problema específico. La maleabilidad de nuestra mirada hará más complejo el guión y sus miras. El dilema está en hacer que todos estos significados encuentren su canal, armonioso o no, el vehículo narrativo que mejor exprese nuestra perspectiva más profunda o inteligente.

Capítulo II
EN BUSCA DE LA HISTORIA

¿Qué es una historia?

Todo mundo dice tener una historia que contar. Sin embargo, cuando le solicitamos que nos la cuente, es común que encontremos episodios aislados, opiniones, anécdotas, interpretaciones. ideas. Cualquier cosa excepto historias. Antes de pensar en una definición fría y lógica, me gustaría detenerme en las sensaciones que produce una buena historia. ¿Cómo reconocer una historia necesaria y hermosa? ¿Para qué sirve una historia? ¿Por qué la gente a lo largo del tiempo tiene sed de oír historias? Las respuestas son claras: nos producen placer, emoción, nos divierten, nos trasmiten algo inasible pero vivo; hacen contacto entre las culturas diversas, los países, las épocas; resaltan nuestra condición humana, más allá de la superficie; inspiran comportamientos, modelan nuestros pasos; nos ofrecen sin pontificar, trozos de experiencia humana.

¿Qué efecto nos produce una buena historia? El efecto de un buen silencio. Un silencio privilegiado, cargado de sensaciones. La cálida sensación que nutre, intensifica o llena el espíritu. Una buena historia, independientemente de su extensión o

del género que la enmarque, ya sea literario, cinematográfico o dramático, siempre corre hacia adentro, hacia lo hondo, sembrando un silencio cargado de significados múltiples, una experiencia plena: no atañe a la razón o a la conciencia pero tampoco conmueve de manera inconciente como la música. Sabemos que hacen mella en nuestro organismo a través de la respuesta que nos ofrece el cuerpo con su código eléctrico, físico y químico.

Desde niños los cuentos nos estremecen, nos conmueven, nos hacen temblar, reír, sudar frío, llorar. No sabemos por qué, sólo pedimos que nos lo vuelvan a contar.

Los seres humanos necesitamos de este aliento, desde siempre. El mundo podrá ser esa tierra baldía de la que habla Eliot pero aún así los hombres somos capaces de atribuir significado al hecho de estar vivos. Un significado probablemente inventado pero que funciona en el aquí y el ahora, un significado necesario para sobrevivir, un significado que nos permite creer (aunque sea de manera efímera) que la vida tiene sentido, que vale la pena.

En nuestros tiempos la gente asiste a las salas de cine no solamente por distraerse, pasar el rato y divertirse. Mejor dicho, sí acude para distraerse, pero, ¿de qué se distrae sino del sinsentido? Va a pasar el rato pero lo pasa atribuyéndole un significado, un valor específico, a través de una historia contada en forma cinematográfica. Sí, va a divertirse, pero ¿qué significa divertirse?, significa diversificar sus emociones, purgarlas, pues si no son usadas, explotan de la peor forma ante la falta de ejercicio.

Por eso el cine es el templo de nuestros días. Como en otros tiempos fueron la iglesia, los altares, el teatro. Sólo los conciertos de rock pueden superar su función de vincular a los

hombres dándole un sentido a sus vidas (frugal y efímero, es cierto). De ahí que las historias de nuestros guiones sean la piedra angular de una película que reúna a mucha gente, que la seduzca, que la toque.

Hay que pensar muy bien si la historia, el núcleo de una película, está haciendo mella, primero en nuestros propios organismos y, luego, en los de los otros. Leámosla y observemos si un escalofrío recorre nuestra espina dorsal, si suspiramos, si reconocemos cierto hormigueo natural ante lo verdadero. Tal vez no suceda. Tal vez haya que repensar la historia. Darle tiempo, poner nuestro oído ante los hechos narrados como si otro escribiera. O tal vez nuestra imaginación se desbocó y quisimos decir demasiadas cosas al mismo tiempo y terminamos por no decir nada, a fondo. Si narramos una serie de eventos desordenados, sin continuidad ni influencia, no nos conducirán a ninguna emoción poderosa ni hegemónica. Los eventos aislados sin conexión interna no conmueven pues no son una historia. Por eso, es importante, reflexionar un poco qué hace que una historia sea realmente una historia.

Con la nueva sinopsis en mano revisemos en primer lugar la historia misma (y valoremos si se trata de una historia o no). Muchas veces confundimos las historias con la descripción de eventos. Otras veces ilustramos conceptos en vez de contar cosas. O queremos demostrar una teoría a través de una historia que no dejamos que viva sino que la ponemos al servicio de nuestra idea premeditada, con lo que se siente artificial y forzada.

El reto se dificulta cuando la historia ya está vaciada en la forma de un guión cinematográfico ya que su esencia, fragmentada y codificada, empaña y confunde la naturaleza de esa historia. De ahí que a la hora de re-escribir el guión sea necesario

volver a la historia en su forma sucinta, a lo que llamamos sinopsis breve. Ahí podemos abarcar de una leída el conjunto y así valorar si su fuerza no se ha perdido en el proceso de adaptación al lenguaje cinematográfico.

¿A qué nos referimos entonces cuando hablamos de contar una historia? O más precisamente ¿qué es una historia? Después de recorrer las distintas definiciones que han dado escritores y estudiosos del tema, he elegido la siguiente porque me parece que es clara y contiene los elementos necesarios de una historia para cine:

> Una historia es un discurso que integra un encadenamiento de sucesos y acciones de interés humano, que guardan entre sí una relación de causa y efecto, *consecuencialidad* tanto lógica como emocional, y cuyo efecto final produce una unidad de impresión profunda y honda en el espíritu de los receptores pues las acciones han sido entonadas hasta trasmitirnos cierta atmósfera emocional.

Vayamos por partes:

Una historia es un discurso que integra un encadenamiento de sucesos y acciones de interés humano

¿Qué podemos decir del encadenamiento en nuestra sinopsis? ¿Una cosa lleva a la otra?¿Las acciones narradas suceden en el tiempo? ¿Se derivan una de otra? Si cambiamos el orden de los eventos, ¿la trama se ve afectada o da igual el orden en el que contemos los hechos? Si esto es así, quizás estemos perdiéndonos de algo importante, la posibilidad de producir en el lector-espectador la sensación de fatalidad (no en su sentido

de ominoso sino en su sentido de necesario). En las historias, el orden de los factores sí altera el producto. El tejido de una historia se desintegra si no contamos con el encadenamiento. Tal vez el problema se logre resolver si encontramos los cabos sueltos y buscamos sus vínculos secretos y los sacamos a la superficie. Por otra parte, las historias bien narradas nos recrean el paso del tiempo, el tiempo que sólo conocemos a través de sus efectos en el espacio físico. Si las acciones no se dan en el tiempo, no estaremos activando la memoria del tiempo y con éste, su efecto en nuestra conciencia, en nuestra emoción. Recordemos el ejemplo que da Eric Bentley en su libro *La vida del drama*:

> El rey murió y luego murió la reina.
> El rey murió y luego la reina murió de tristeza.

La diferencia clave entre estos dos enunciados reside en su concentración de tiempo emocional, (kronos es tiempo físico y kairos, tiempo emocional).

En el primer caso: El rey muere y la reina también, estos dos sucesos están unidos por una palabra que sugiere el paso del tiempo: luego. Pero no se trata de tiempo emocional sino del tiempo como fenómeno natural, extra humano. La palabra luego nos remite a una indefinida cuestión de que el tiempo transcurrió porque el tiempo transcurre gracias a los fenómenos de traslación y rotación de la tierra, independiente de la acción de los humanos. En cambio en el segundo enunciado, el tiempo, esa misma palabra, luego, en tanto que adverbio de tiempo se colorea emocionalmente, pues el tiempo no pasó en balde en términos de la experiencia humana. El tiempo sin el rey hizo mella en la reina de manera emocional, la llenó de tristeza y ésta

fue la causa de que ella muriera. Aquí entra la segunda parte del enunciado:

sucesos y acciones encadenados de interés humano

En el enunciado anterior, no hubo acción ni reacción de lo humano. La naturaleza actuó sin que hubieran repercusiones de interés humano. Donde lo humano no tuvo vela en el entierro (hablando de muertes, por cierto). El interés humano se concentra en las acciones que los hombres ejercen sobre los hombres.

Lo humano en busca de lo humano, según palabras del escritor polaco Gombrowicz, nos somete a la extrañeza que los humanos sentimos frente a nosotros mismos. El porqué primordial de la literatura. Buscamos en los textos una respuesta, un acercamiento al enigma que es todo hombre para sí mismo.

Cuando tomamos una historia muy breve es fácil observar si hay encadenamiento y si hay una relación de causalidad. Si se trata de una historia muy larga es posible que no sea fácil descubrirlo por lo que habrá que rastrear uno a uno los eventos para descubrir si están encadenados (como eslabones de una cadena, firmemente tejidos) y sí cada uno es consecuencia del anterior, pero no de manera lógica (en términos de fenómenos físicos y químicos, es decir, naturales) sino de manera emocional.

Aquí es donde entra a colación la última parte de la definición:

pues las acciones han sido entonadas hasta trasmitirnos cierta atmósfera emocional

¿Qué quiere decir que los sucesos estén bien entonados?

Quiere decir que hay un tono dominante en la narración de la naturaleza de los hechos. Los hechos en sí pueden ser los mismos de una historia a otra, pero en el cómo se narran estos hechos, el tono que los colorea, está la naturaleza emocional de la historia. Y esto puede cambiar la lectura de una historia. Tal vez los hechos y acciones que abarca nuestra sinopsis no nos trasmitan la emoción porque no están entonados. Tal vez contemos con una construcción lógica y encadenada de los sucesos y acciones pero falte el tono, que una vez encontrado puede modificar los hechos mismos.

¿Hay un tono dominante en nuestra historia? La voz narrativa tiene un temperamento definido? ¿La mirada sobre los hechos nos trasmite un paisaje de colores, de sonidos, de timbres emocionales? Veamos otro ejemplo, famoso entre famosos, que nos permitirán ahondar en la importancia del tono.

Si leemos las dos versiones del cuento de Caperucita Roja que incluyo a continuación, percibiremos la forma en que los hechos están encadenados de la misma manera pero entonados intensamente hacia direcciones opuestas.

Leamos primero la versión más conocida, la que nos hicieron conocer los hermanos Grimm en el siglo XIX:

La caperucita roja

Había una vez una niñita que vivía con su mamá en una cabaña cerca del bosque. Como siempre llevaba una caperuza roja que le había hecho su abuelita, todos la llamaban Caperucita Roja. Un día su mamá le entregó una cesta con alimentos y le dijo: Llévale esto a tu abuelita que está enferma, pero no te detengas a hablar con extraños.

En el camino Caperucita se encontró con un lobo.

–¿Adónde vas? Le preguntó el lobo.

–A llevarle esta cesta a mi abuelita que está enferma– respondió la niña.

–Llévale también algunas flores–le sugirió el lobo. La niña estuvo de acuerdo y, mientras tanto, el pícaro lobo se dirigió a la casa de la abuelita de Caperucita.

Al llegar a la cabaña, el lobo tocó con suavidad a la puerta.

--¿Quién es?-- preguntó la abuelita.

–Soy yo, Caperucita Roja–respondió el lobo fingiendo la voz.

Cuando la abuelita le dijo que entrara, el lobo saltó sobre la viejecita y se la tragó de un solo bocado. Después se puso el gorro y el camisón de la abuelita y se acostó en la cama.

Caperucita llegó adonde su abuelita, y al verla exclamó sorprendida:

–¡Qué orejas tan grandes tienes abuelita!

–Son para oírte mejor–respondió el lobo.

–Y qué grandes son tus ojos.

–Son para verte mejor–dijo esta vez el lobo.

–Pero qué enormes son tus dientes abuelita.

–¡Son para comerte mejor! exclamó el lobo saltando del lecho.

Caperucita gritó pidiendo auxilio. Un leñador que se encontraba cerca se apresuró a ayudarle y mató al lobo con su hacha; después le rajó el vientre y sacó a la abuelita, y ambas se abrazaron emocionadas. Cuando la niña regresó a su casa le contó a su mamá lo sucedido y le prometió que nunca volvería a hablar con extraños.

Ahora olvidémosla y leamos esta otra versión:

Había una vez una niñita a la que su madre le dijo que llevara pan y leche a su abuela. Mientras la niña caminaba por el bosque, un lobo se le acercó y le preguntó adónde se dirigía.

–A la casa de mi abuela –le contestó.

–¿Qué camino vas a tomar?, ¿el camino de las agujas o el de los alfileres?

–El camino de las agujas.

El lobo tomó el camino de los alfileres y llegó primero a la casa. Mató a la abuela, puso su sangre en una botella y partió su carne en rebanadas sobre un platón. Después se vistió con el camisón de la abuela, y esperó acostado en la cama.

La niña tocó a la puerta.

–Entra, hijita.

–¿Cómo estás abuelita? Te traje pan y leche.

–Come tú también, hijita. Hay carne y vino en la alacena.

La pequeña niña comió así lo que se le ofrecía; y mientras lo hacía, un gatito dijo:

–¡Cochina! ¡has comido la carne y has bebido la sangre de tu abuela!

Después el lobo le dijo:

--Desvístete y métete en la cama conmigo.

–¿Dónde pongo mi delantal?

–Tíralo al fuego; nunca más lo necesitarás.

Cada vez que se quitaba una prenda (el corpiño, la falda, las enaguas y las medias), la niña hacía la misma pregunta y cada vez el lobo le contestaba:

–Tírala al fuego; nunca más la necesitarás.
Cuando la niña se metió en la cama, preguntó:
–Abuela, ¿por qué estás tan peluda?
–Para calentarme mejor, hijita.
–Abuela ¿por qué tienes esos hombros tan grandes?
–Para poder cargar mejor la leña.
–Abuela –por qué tienes esas uñas tan grandes?
–Para rascarme mejor, hijita.
–Abuela ¿por qué tienes esos dientes tan grandes?
–Para comerte mejor, hijita.
Y el lobo se la comió.

Esta versión es una lejana antepasada de Caperucita roja. Se trata de un célebre caso de re-escritura, si bien no realizada por el mismo autor.

Esta antigua versión aparece en el ensayo "El significado de Mamá Oca" que aparece en el libro *La gran matanza de gatos y otros episodios en la historia de la cultura francesa.* FCE. de Robert Darnton. El autor nos cuenta:

"Los hermanos Grimm lo tomaron, junto con *El gato con botas*, *Barba Azul*, y otros cuentos, de Jeannette Hassenpflug, una vecina y amiga íntima en Cassel; ella los había aprendido de labios de su madre, quien provenía de una familia hugonota francesa. Los hugonotes habían traído su repertorio de cuentos a Alemania donde habían huido de la persecución de Luis XIV. Ellas no lo habían traído directamente de la tradición oral popular. Los habían leído en los libros escritos por Charles Perrault y otros escritores, cuando estuvieron de moda los cuentos de hada en los círculos parisinos elegantes a finales del siglo XVII. Perrault, el maestro de su género, desde luego, había tomado su material de la tradición oral de la gente común (su fuente principal probablemente fue la niñera de su hijo).

Perrault los retocó para que se adaptaran al gusto de los refinados, précieuses y cortesanos de los salones a los que dedicó su primera versión de *Mamá Oca: Contes de ma mere l'oye* de 1697. Por ello los cuentos que llegaron a los Grimm, a través de la familia Hassenpflug, no eran muy alemanes ni representativos de la tradición popular. Desde luego, los Grimm reconocieron su carácter literario y afrancesado; (o bien no suficientemente ejemplares para normar el comportamiento infantil que era parte de su objetivo) por ello los suprimieron en la segunda edición de *Kinder-und hausmarchen*, excepto "Caperucita Roja". Este se conservó en la recopilación evidentemente porque Jeannette Hanssenpflug había introducido un final feliz que provenía de "El lobo y los niños", uno de los más populares en Alemania." (*pp.* 17-18).

Me he permitido citar a Darnton pues me parece un ejemplo invaluable de cómo toda escritura es re-escritura. Uno de los cuentos infantiles más importantes ha recorrido varios kilómetros y por lo menos un siglo para encontrar la versión que contamos generación tras generación a los niños.

Cada vez que he leído en voz alta esta versión, se crea una especie de salvaje alegría; siempre hay risas que resaltan algunos momentos sobre todo cuando la niña devora a su abuelita y el gato en la cocina se lo reprocha irónico. O cuando el lobo le dice a la niña que lleve a cabo una especie de *strip tease*.

Esta versión supera en violencia y en sexo a algunas versiones contemporáneas que he escuchado en teatros de carpa o de vanguardia.

La unidad de impresión que recibimos es totalmente opuesta a la versión de los Grimm y, sin embargo, si analizamos el

relato en sus partes (los hechos, la construcción) veremos que es prácticamente idéntico:

Una niña recibe el encargo de llevar alimento a su abuela que habita en el bosque. El lobo, habitante también del bosque, peligroso enemigo, intercepta a la niña y averigua su camino. Llega con anticipación a la casa de la abuela y la ataca, aunque en un caso se la come, en otro la amarra, amordaza y mete al ropero. La niña llega y el lobo la engaña, haciéndose pasar por la abuela. El desenlace varía diametralmente en ambas versiones: En el primero, la niña y la abuela son devoradas por el lobo. En la segunda versión, ambas son rescatadas por un leñador que escucha los gritos. Las dos primeras partes de la historia (planteamiento y desarrollo, o principio y medio) son idénticas en los hechos. El final o desenlace varía.

Sin embargo, la unidad de impresión tan distinta en ambos casos, ha sido finamente construida y ambientada desde el principio, no en cuanto a los hechos sino mediante el tono. Desde el principio de la primera versión sentimos una alegría cruel que dejamos libre rápidamente mediante las carcajadas cuando la niña es sometida al canibalismo inocente y luego al *strip tease*, inocente también. Y lo que nos da risa no es sólo el canibalismo y el *strip tease* sino que nos da risa la ignorancia infantil. Finalmente nos dejamos llevar por el final que sella el pacto entre nuestro *yo* cruel y salvaje y el del lobo con el anticlimático desenlace: "y el lobo se la comió". En la otra versión de Caperucita Roja sentimos algo bien distinto: Padecemos por la niña y al final sentimos alivio al ver que es salvada a tiempo.

También la premisa que se desprende es diferente: En la primera, si eres lobo y te topas con una niña inocente, habrá diversión y comida. En la segunda, si eres una niña, más te vale hacerle caso a tu mamá que sabe por qué te dice las cosas.

Esta gran diferencia en las emociones que recibimos en cada una de las versiones, lo debe al tono con el que está narrado. Y este tono nos lo da el punto de vista desde el que nos están contado el cuento. No quiere decir el narrador, como se entiende literariamente, pues ambos casos cuentan desde la tercera persona como lo hace un narrador omnisciente, externo al relato y apoyado en las voces de la niña y el lobo a través de los diálogos. Quiere decir el narrador en tanto que cuenta, desde su perspectiva, la experiencia humana. Cada quien mira desde su muy particular cristal o bien, cada quien cuenta cómo le fue en la feria. No existen verdades absolutas, existen miradas relativas. Escoger la mirada de nuestro relato es escoger el tono. Los motivos del lobo para narrar su versión de los hechos son muy distintos a los motivos que llevaron a la mamá de Caperucita (representados por los hermanos Grimm) para contarnos la suya. El lobo sólo quiere compartir con nosotros su diversión. La mamá quiere alertar a las mamás y a las niñas de ciertos peligros que contiene la desobediencia a la voz de los adultos.

Podemos decir entonces que el tono define la historia que estamos contando. Nos llevó a un clima emocional distinto, además de transformar el desenlace, el sujeto de nuestra identificación y la unidad de impresión recibida. Tal vez no necesitamos renunciar a la historia que estamos contando, tal vez lo que necesitamos es cambiar la perspectiva desde donde la contemplamos. Dejemos que los personajes nos dicten el tono. Pensemos un poco si el tono está en los diálogos del guión o en los personajes. ¿Cómo hacer para que la breve sinopsis refleje el tono? Re-escribámosla con la voz del narrador que dicta el tono, salpiquémosla con algunos diálogos.

Pensemos entonces cómo podrían modificarse los hechos para servir de correa de trasmisión del tono. El tono es todo si queremos mover las emociones de los espectadores.

Observemos ahora la segunda parte de la definición:

consecuencialidad tanto lógica como emocional.

En el libro *Seis propuestas para el próximo milenio* de Italo Calvino encontramos esta vieja leyenda:

> El emperador Carlomagno se enamoró, siendo ya viejo, de una muchacha alemana. Los nobles de la corte estaban muy preocupados porque el soberano, poseído de ardor amoroso y olvidado de la dignidad real, descuidaba los asuntos del Imperio. Cuando la muchacha murió repentinamente, los dignatarios respiraron aliviados, pero por poco tiempo, porque el amor de Carlomagno no había muerto con ella. El Emperador, que había hecho llevar a su aposento el cadáver embalsamado, no quería separarse de él. El Arzobispo Turpín, asustado de esta macabra pasión, sospechó un encantamiento y quiso examinar el cadáver. Escondido debajo de la lengua muerta encontró un anillo con una piedra preciosa. No bien el anillo estuvo en manos de Turpín, Carlomagno se apresuró a dar sepultura al cadáver y volcó su amor en la persona del arzobispo. Para escapar de la embarazosa situación, Turpín arrojó el anillo al lago de Constanza y Carlomagno no quiso alejarse nunca más de sus orillas.

En este relato encontramos que el anillo es el objeto narrativo que nos permite movernos hacia delante. Hay una consecuencia

clara entre el poder del anillo y los efectos que produce. No podemos separar la causa del efecto. La consecuencialidad lógica de los eventos (el poder del anillo repercute en el deseo de Carlomagno) de manera implacable y el viaje emocional del emperador no puede separarse de la causa que lo produce.

Si a mitad del relato, el narrador se olvidara del anillo y siguiera por otro camino el cuento, o bien si el anillo, sin previo aviso, perdiese su poder sin razón alguna, nos sentiríamos defraudados. La premisa del cuento sería traicionada y nos quedaríamos en medio de la nada narrativa. La fascinación que ejerce la leyenda está creada a partir de los eventos que se van acumulando haciendo más tenso el relato. El ritmo está amarrado firmemente a la causa y el efecto. Si en nuestra historia no hay causalidad ni *consecuencialidad*, el ritmo se afloja, se derrite la tensión, se dispersan las fuerzas de la narración. En la primera parte de la sinopsis, necesitamos sentir que las cartas están echadas, las convenciones de nuestro universo estarían sembradas y en las siguientes partes de la sinopsis sabremos qué fuerzas seguimos, qué podemos esperar y qué no.

Para que la historia tenga movimiento y ritmo, una velocidad que imprime el relato y que nos hace subirnos en la historia como si fuera un medio de transporte (como sugiere Calvino), un caballo o las alas de un pájaro, un ritmo que hechiza con su lentitud o con su vertiginosidad. Establecer el ritmo narrativo tiene que ver con las causas y los efectos que se producen con cierta regularidad para acostumbrarnos al movimiento, sea éste lento, sinuoso, directo o vertiginoso.

Leamos pues la sinopsis y busquemos si hay movimiento de las cosas y si éste imprime un ritmo al relato. O si lo hay solamente en ciertas partes y en otras no. El ritmo es también la historia. Como el tono.

Por último, pensemos en la parte medular de la definiciön:

y cuyo efecto final produce una unidad de impresión profunda y honda en el espíritu de los receptores.

En la breve historia de los reyes encontramos unidad de impresión. Aunque no conozcamos al rey ni a la reina, no identifiquemos visualmente su corporeidad, ni escuchemos sus diálogos o sus palabras, ignoremos su carácter y su contexto histórico o fantástico; todo esto no ha impedido que recibamos una impresión profunda. Sí la recibimos y esto se debe a que nuestro termómetro de lo humano entra en acción para reconocer que los humanos nos afectamos unos a otros. Una relación entre dos humanos puede incluso llevar a la dependencia, al amor, a la soledad, a la melancolía, a la tragedia, etc. Sabemos que es cierto y por eso nos afecta.

Si en el segundo enunciado hubiera distractores emocionales entre la causa y el efecto (el rey murió = causa, luego murió la reina de tristeza= efecto), no tendríamos una unidad de impresión.

Por ejemplo

El rey murió. Luego la reina se volvió a casar. Luego murió de tristeza. El distractor de en medio no permitiría la honda impresión, la unidad emocional en el efecto.

En el caso de las dos versiones de la Caperucita Roja, el resultado es evidente. Cambió el final en términos de desenlace pero los eventos son casi los mismos. Lo que difiere en ciento ochenta grados es el tono, la emoción con la que contamos los hechos.

Para divertirnos a costa de la niña, para solaz de nuestro lobo interior. O para reivindicar la guía de los adultos, a costa del lobo, para beneficio de nuestro cordero interior. En el segundo caso, el tono es más enfático. La perspectiva del lobo, el tono desparpajado y cínico con el que nos cuenta nos invade y contagia. En la perspectiva de los hermanos Grimm, el cuento se re-escribió en otro tono para que formara parte de los primeros cuentos infantiles de la historia literaria. El tono re-escribió los hechos. Los hechos fueron entonados de manera diferente. Con otra melodía.

En el caso de la leyenda de Carlomagno, la unidad de impresión se fue construyendo no sólo a través de acciones de interés humano (la volubilidad del amor, su extrañeza, su variedad), sino a través de un ritmo y un movimiento veloces y acumulativos, y a través de un tono, si bien no tan enfático, si subliminalmente: cierta melancolía e impotencia para impedir los caprichos del amor.

La unidad de impresión en los tres casos citados es clara y contundente (tristeza por la reina, humor salvaje en complicidad con el lobo, reconciliación con los humanos que salvan a tiempo, irónica melancolía frente a la naturaleza incierta del amor). Tal vez difieran las interpretaciones lógicas e intelectuales sobre estas historias pero difícilmente se disparan las emociones que suscitan.

Volvamos a nuestra sinopsis y pensemos un poco si hay una dirección clara en nuestra historia. Podemos estar frente a un encadenamiento lógico y temporal de los eventos pero que no estén construyendo una causalidad emocional y, por ende, una unidad de impresión poderosa que haga mella en nuestro organismo hacia cierta zona o clima emocional. Tal vez el encadenamiento sea lógico nada más o se haya construido con base en asociaciones lingüísticas, el poder hipnótico de las palabras nos llevó por caminos extraños del lenguaje pero no dramáti-

cos, no emocionales. O tal vez seguimos un encadenamiento de acciones físicas que no establecen climas emocionales continuos y en un nítido *in crescendo* emocional.

Re-escribamos la sinopsis antes de lanzarnos a la re-escritura del guión. Pero sobre todo hagámonos una entrevista. Dialoguemos con nosotros mismos de la siguiente manera:

¿Por qué quiero contar esta historia? ¿Para qué?

Si nuestra respuesta es intelectual, del orden moral, filosófico, sociológico, político o histórico, necesitamos ahondar más. Por ejemplo si hemos respondido: porque quiero mostrar que en la sociedad... O si hemos dicho: porque quiero hablar del comportamiento de los hombres hacia las mujeres o del autoritarismo, etcétera, quiere decir que nos hace falta zambullirnos dramáticamente en nuestra historia y hacernos la siguiente pregunta:

¿Qué emoción dominante me produce el tema? Rabia. Tristeza *ma non troppo*. Melancolía agridulce, etcétera.

Quizás entonces vislumbremos la corriente secreta y honda que realmente conecte los hechos hacia su verdadero y único desenlace: la unidad de impresión honda y profunda que desemboque en el silencio privilegiado de toda buena historia.

Las historias necesarias

La prueba de fuego para las historias, decíamos antes, es que logren construir hacia el interior del que las recibe una emoción profunda que lo haga callar, una satisfacción orgánica que lo haga vivir una experiencia a costa de los personajes de ficción. Si tenemos una historia en nuestras manos pero no nos conmueve o nos satisface ¿qué es lo que falta? Hemos dicho que falta lo que Edgar Allan Poe llama *unidad de impresión*. Es decir una emoción que vaya creciendo a lo largo del relato

hasta conducirnos a cierto estado de ánimo profundo e inevitable. ¿Cómo se logra esta emoción a través de una historia?

Edgar Allan Poe habla sobre esto en uno de sus ensayos literarios sobre en el relato breve, el cuento, el poema, y otras estructuras simples. La *unidad de impresión* comprendida como un afecto, una emoción, una idea, que es captada de una sola vez, de manera hegemónica, global, íntegramente. Para Poe, *sin la unidad de impresión no se pueden lograr los efectos más profundos*. (E.A. Poe: *Ensayos y crítica.* Alianza Editorial, p. 135).

En el cine estamos acostumbrados a esta unidad de impresión. Cuando sucede al final de la película, recibimos en forma muy sensorial el resultado de una emoción física y sicológica definida (alegría, melancolía, tristeza, alegría melancólica, horror, desesperación) que se traduce en un sollozo profundo, una sonrisa descarada, una sonrisa a medias, un hondo suspiro, una alegría liberadora.

Aún cuando reprimamos estas expresiones, sabemos que las tenemos bien implantadas. Y cuando esta unidad de impresión es poderosa (es decir la película hizo mella en nuestro sistema) es que hubo una nota dominante que parece devorarlo todo. Pasarán días para que descubramos las otras capas de la película, las demás notas, que existieron, pero siempre al servicio de una unidad de impresión. De nuevo, según Poe: esta *unidad de impresión* es construida minuciosamente hacia dentro del relato de manera insistente y consistente:

> El alma no se emociona profundamente sin cierta continuidad de esfuerzo, sin cierta duración en la reiteración del propósito. Hace falta la gota de agua sobre la roca (*idem*).

¿Cómo lograr este efecto, esta unidad de impresión en un relato que no es breve y que, en vez de durar tres minutos, dura una hora y media? Las películas en la convención actual predominante injertan la estructura simple y unívoca de las *short story* (de origen anglosajón) con otra, más compleja pero también unidireccional, la obra de teatro con sus tres o cuatro actos donde cada uno vuelve a seguir la dinámica señalada: planteamiento del conflicto, nudo, y desenlace. Pero más allá de esta fusión de estructuras, es posible percibir si hemos ido construyendo un estado de ánimo consistente e insistente a lo largo del guión. Es decir, si hay un tono desde el que contamos la historia. No quiere decir que en una película no alternen diferentes estados de ánimo, quiere decir que hay uno en el que se insiste, el que devora a los otros. Variedad dentro de la unidad. Este es el reto.

Una historia es algo que nace, luego se desarrolla y luego declina.

La definición de Bergson es inquietante en otro contexto. Las historias son seres vivos que tienen forma natural como cualquier criatura animada. Se trata de una definición que nos remite más a la intuición que a la razón para contemplar nuestra historia. Para no perdernos contémosla en voz alta y veamos si se siente orgánica, si se mueve en nuestros labios con independencia, con naturalidad. Por otro lado, esta definición reitera que toda historia tiene siempre tres partes. El meollo está en descubrir si hay simetría y balance en sus partes. La sinopsis puede estar dividida en tres párrafos iguales pero al vertirla al guión, la proporción debe cambiar. La parte del planteamiento y el desarrollo (la causa) y el efecto, el desenlace no son tres partes iguales pues ya estamos instalados en el arte de la representación (en el tiempo y en el espacio) y no en un arte literario.

Muchas veces, en aras de ser originales no queremos parecernos a ninguna historia conocida, a ningún modelo ni película (no me parezco a nadie, como dice la canción). Por eso no permitimos que las historias se desarrollen naturalmente, de manera necesaria y abortamos las consecuencias de las causas sembradas. O intentamos ser originales a toda costa, volviendo la historia artificiosa o falsa. No tengo nada contra la originalidad, de hecho creo que si no hay originalidad no hay por qué contar una nueva historia. Pero entiendo la originalidad como el tamiz de la personalidad del autor que contamina el universo, lo sella, lo marca. No creo que haya que forzar las historias para que sean originales. O son un resultado natural de algo o se sentirán artificiosas y falsas. Las historias son contadas por alguien. En el cómo se cuentan es donde está el sello del genio. El que busca la vida encuentra el estilo, el que busca el estilo encuentra la muerte, cito de nuevo a Da Filippo. Recordemos si no cómo la famosísima Caperucita Roja tuvo un antepasado tan cerca y tan lejos de su naturaleza. No tengamos miedo si los hechos contados se parecen a otras historias. El tono, nuestra perspectiva única y diferenciada, es nuestra huella digital. Busquemos la vida, y no el estilo. Encontremos la verdad escondida, la corriente secreta (a veces, tan secreta y misteriosa que nosotros somos los primeros sorprendidos de lo que encontramos al escribir) que fluye detrás de los eventos narrados.

Desgraciadamente, crear historias pensando en su estructura no suele dar los mejores resultados. Los narradores orales que hacen viajar a las historias a través de los tiempos y las culturas no suelen estar conscientes de la construcción teóricas de sus historias. El acierto está en su capacidad de síntesis, no de análisis. Por eso, si nuestra historia no nos convence, relatémosla a nuestros amigos (escritores o cineastas o amigos) en

voz alta y observemos sus reacciones; cuándo reaccionan y cómo; hasta pulir su ritmo, su suspenso, su tono.

Contemos una y otra vez la historia hasta encontrar, como el narrador oral o el mentiroso profesional, las mañas y las vueltas de tuerca de nuestra historia hasta lograr el silencio poético en quien nos oye. Espesemos el suspenso, demos más vueltas al conflicto, más falsas esperanzas, vayamos al grano. Ejercitemos nuestra imaginación cada mañana hasta dar con la historia que hace mella.

Cuidado con hacer trampa. Las historias son hechos y no interpretaciones de los hechos. El encadenamiento natural de los hechos nos dan el espíritu conmovedor del relato. No hay necesidad de poner adjetivos que *ayuden* a la comprensión de la lectura ni de dar explicaciones que sustituyan los silencios, los despedacen a cambio de ideas cuando no se trata de un ensayo sino de una historia. Nada menos ni nada más.

Regresemos a nuestra sinopsis (la nueva) y leámosla preguntando si los hechos están encadenados. Si una cosa es consecuencia de la otra. Si hay un hueco, apuntémoslo. A veces con sólo darnos cuenta que hay un hueco encontramos de inmediato cómo llenarlo. Si hemos descubierto que no hay historia en nuestro trabajo o que está coja, o que no nos gusta, recuperemos el principio (el planteamiento del asunto, del problema) y juguemos a contar otros nudos y otros desenlaces posibles. Si lo que nos gusta es el final, pensemos de qué puede ser la consecuencia y cambiemos el planteamiento y el nudo. O pasemos la estafeta de la historia a otro de los personajes. Quizás otro personaje sea el que tiene el tono bajo la manga y no lo hemos sabido escuchar.

Una historia es un producto natural de la mente que cuenta sintéticamente situaciones concretas que atraviesa la experiencia humana encarnada en alguien en particular. Los hechos narrados que la mente sigue y sintetiza guiada por cierto estado de ánimo que le guía y orienta en cierta dirección. El sentido de la ficción no es un sentido abstracto sino que es producto de la experiencia. El significado de una historia no puede teorizarse. Se acuerpa en ella.

Supongamos que nuestra historia esté muy bien armada y no queremos deshacernos de ella ni cambiar de punto de vista o de protagonista. Sin embargo, nuestro protagonista no da señales de vida. Pasemos una o dos semanas sin despegarnos mentalmente de ella. Pensemos en gente conocida, que nos guste la impronta que dejan en la vida. O en personajes literarios o de la pantalla que nos hayan conmovido.

¿Y si le hacemos un transplante de alma a nuestro protagonista?

Biblioteca
CIDEU

Capítulo III
EN BUSCA DEL DRAMA

BIBLIOTECA
CIENCIAS SOCIALES

¿Quiénes son los personajes?

Madame Bovary soy yo dice Flaubert. Para Kundera, sus personajes son egos imaginarios, aquellos que pudieron haber sido suyos si las circunstancias se hubieran prestado. Canetti quiere adelgazar su vida para crear espacio dentro de sí mismo y que los personajes lo ocupen. Pirandello nos hizo ver que el escritor es el siervo de sus personajes.

En el siglo XX los personajes ganaron su derecho a ser considerados individuos. Oscar Wilde dice que para hablar de uno mismo hay que enmascararse. ¿Qué pasa si no hemos respetado sus derechos, si no les hemos dado cabida dentro de nosotros mismos, si no nos reconocemos en ellos? Tal vez la historia no ha permitido que los personajes se expresen. Los hemos amordazado y no han podido expresarse con libertad: nacieron muertos.

Quizás la historia en la forma de sinopsis suene bien. Sin embargo, cuando leemos el guión no recibimos su impacto, ni su color. La vida se ha diluido en la adaptación cinematográfica.

Seguimos leyendo y encontramos que la historia nos aburre, no tiene vida, no nos sorprende. No hay espontaneidad. Los diálogos son meros vehículos para informar pero no hay gracia ni personalidad en ellos. Todos los personajes hablan igual, como si un apuntador de televisión les dijera que ya les toca decir algo. No hay misterio bajo las palabras. El guión se volvió una obediente máquina que ilustra la historia.

Si el problema no reside en el balance de actos ni en el ritmo cinematográfico, lo más probable es que los personajes tengan la culpa, que se estén negando a ser los trasmisores del pulso vital de la historia. ¿Por qué se niegan?

Porque no son robots. Son los seres más puros y vivos. Son los guardianes de la humanidad. De ellos aprendemos lo mejor y lo peor del género humano en su forma absoluta y pura. Ahí están para comprobarlo Edipo, Hamlet, K, Romeo y Julieta. El gordo y el flaco. Moby Dick.

De ellos bebemos el elixir mágico que nos devuelve la identidad: quienes hemos sido y quienes seguiremos siendo.

Dice Octavio Paz en un ensayo sobre Pessoa:

> Escribimos para ser lo que somos o para ser aquello que no somos. En uno o en otro caso, nos buscamos a nosotros mismos. Y si tenemos la suerte de encontrarnos –señal de creación– descubriremos que somos un desconocido.
>
> Siempre el otro, siempre él, inseparable, ajeno, con tu cara y la mía, tú siempre conmigo y siempre solo. (Octavio Paz. *Cuadrivio,* FCE, p. 143.)

Es decir: los personajes son nuestra máscara, la que muestra nuestro rostro humano en perpetuo movimiento. El espejo

vacío donde cada lector se asoma para ver su propio rostro en uno ajeno. Por eso son sagrados, porque sin acabar nunca de comprender la naturaleza humana necesitamos de su espejismo para hacernos de una identidad, aproximada, siempre desvaneciéndose, siempre evidente.

¿Cómo podemos convocar a la suerte para lograr encontrarnos en esos seres que se prestan si los sabemos llamar?

Nuestros personajes no tienen espacio ni libertad pues la historia y la estructura dramática los condicionan, les dicen cuándo hablar, cuándo callar, cuándo moverse. Así que mejor se rebelan y mueren. Ellos tienen derecho al libre albedrío, al menos dentro de su trama, tanto como nosotros.

¿Cómo hacer que los personajes cobren vida sin sacrificar la historia?

Quizás estemos forzando a los personajes para que se adapten a la historia que pre-establecimos y esto ha dañado la sensibilidad del guión. Pensemos en esto: ¿Y si la historia fuera la casa de los personajes? ¿No tendría necesariamente el sello personal de sus habitantes? Vuelvo a entrar a aquella casa del astronauta y me deslumbra el cambio. Ya no es la misma casa convencional, clasemediera y sencilla, de un mal gusto tan común que pasa desapercibido. Ahora el aire se ha enrarecido. Como si nunca abrieran las ventanas. Me reciben los sofocantes ladridos de algunos perros encerrados en un cuarto. Me rodean unas figuras enormes de estilo egipcio. Las pesadas cortinas de raso dorado, agobiantes. Ese mismo espacio es ahora habitado por un viejo escritor de melodrama que me recibe con gestos exagerados e inicia un monólogo ególatra. Miro a escondidas el entorno buscando la foto del astronauta y la descubro por fin escondida bajo las fotos del escritor en sus años mozos. Le pregunto sutilmente por el astronauta. El escritor

molesto me corre de su casa. No lo estaba escuchando, dice, y vengo a meterme donde no me importa. Resulta que el astronauta es un sobrino suyo y la foto se quedó ahí por error. La mujer de antes murió y ahora ésa es su casa y nada de los anteriores inquilinos le importa un comino. Como no supe respetar a este nuevo personaje, me corre a patadas. Lo tengo bien merecido pues no supe escucharlo, no tuve la paciencia de descubrir quién era ahora el dueño de la pelota.

El espacio cambió radicalmente al cambiar de manos. El nuevo inquilino lo ha hecho suyo, ha impuesto su huella. Podemos hacer que la historia sea flexible y se vaya adaptando al modo de ser de los personajes. Pero lo primero que tenemos que hacer es conocerlos.

Los personajes nacen de cierto modo semiconsciente. Existen algunos métodos para hacerlos salir de su escondite. Para cultivarlos necesitamos comprender su fisonomía, sus dilemas, sus limitantes, su misterio.

Supongamos que nuestra historia está muy bien armada y no queremos deshacernos de ella ni cambiar de punto de vista o de protagonista. Sin embargo nuestro (a) protagonista no da señales de vida. Pasemos una o dos semanas sin despegarnos mentalmente de ella. Pensemos en gente conocida de quien nos guste la impronta que dejan en la vida. O en personajes literarios o de la pantalla que nos hayan conmovido. ¿Y si le hacemos un transplante de alma a nuestro protagonista? ¿Cómo insuflarle vida al personaje? ¿Cómo hacer que respire, patalee, grite ? ¿O no queremos que en la pantalla viva a su aire, libre y vital, que nos sorprenda a nosotros con su personalidad y sorprenda así a los espectadores? ¿Cómo hacer que sus acciones se sientan reales, que surjan espontáneos y singulares?

Analogía emocional

Encontrar la vida en nuestra propia realidad y trasladarla a la ficción es una de las vías. Sin embargo, no siempre la autobiografía es el camino correcto. Tenemos que camuflajearnos para poder contar la verdad. Sólo la mentira nos hace libres. Escondámonos pero pongamos el oído en la verdad emocional de las mentiras que contamos. Pongámonos en los zapatos de nuestros personajes.

Usemos con sinceridad nuestro termómetro emocional.

¿Cómo nacen los personajes idóneos?

Escuchemos ahora lo que dicen de los personajes algunos autores que han tocado este tema:

Milan Kundera:

> ...los personajes no nacen como los seres humanos del cuerpo de su madre, sino de una situación, una frase, una metáfora en la que está depositada, como dentro de una nuez, una posibilidad humana fundamental que el autor cree que nadie ha descubierto aún o sobre la que nadie ha dicho aún nada esencial.
>
> ¿Acaso no es cierto que el autor no puede hablar más que de sí mismo?
>
> Los personajes de mi novela son mis propias posibilidades que no se realizaron. Por eso les quiero por igual a todos y todos me producen el mismo pánico: cada uno de ellos ha atravesado una frontera por cuyas proximidades no hice más que pasar. Es precisamente esa frontera (la frontera tras la cual termina mi yo), la que me atrae. Es más allá de ella donde empieza el secreto por el que se interroga la novela.. (*La insoportable levedad del ser*, Tusquets, Editores, pp. 226-227).

Usarnos a nosotros mismos para que respire el personaje, usarlo para respirar a través de su vida de ficción. Ponernos en su lugar a través de analogías emocionales. Ponernos directamente en su lugar. ¿Cómo reaccionaría yo en una circunstancia similar?

Veamos lo que nos dice Elias Canetti, el escritor con mirada de científico, cuando describe la profesión del escritor:

> Lo primero y más importante, diría yo, es su condición de custodio de la metamorfosis....Los escritores deberían mantener abiertos los canales de comunicación entre los hombres. Deberían poder metamorfosearse en *cualquier ser,* incluso el más infimo, el más ingenuo o impotente. Su deseo de vivir experiencias ajenas desde dentro no debería ser determinado nunca por los objetivos que integran nuestra vida normal u oficial, por decirlo así; debería estar libre de cualquier aspiración a obtener éxito o importancia, ser una pasión para sí, precisamente la pasión de la metamorfosis... Sólo a través de la metamorfosis, entendida en el sentido extremo en que empleamos aquí el término, sería posible percibir lo que un ser humano es detrás de sus palabras; de ninguna otra forma podría captarse lo que de reserva vital tiene. Es un proceso misterioso, casi inexplorado aún en su naturaleza, y que, no obstante, constituye el único acceso real a otro ser humano.

Y un poco más adelante profundiza en este mecanismo:

> ...crear cada vez más espacio en sí mismo, abierto, de cara a los hombres más diversos...no colecciona hombres, no los separa ni los clasifica de acuerdo a un orden, sino que los encuentra simplemente y los absorbe vivos. (La Conciencia de las palabras, FCE, pp. 355 y 359)

Dejémonos invadir, pues, por nuestros personajes. Sin prejuicios, sin juzgarlos, absorbámoslos vivos. Respiremos a través de ellos. Subamos las escaleras del metro, convertidos en ellos, pensemos desde y con ellos. Hagámosle espacio en nuestro ser. Pongámoslos en situaciones que no les corresponden en la trama. ¿Qué opinaría mi personaje de esta película que veo? ¿Cómo reaccionaría al quedarse atrapado en un elevador? ¿Qué le diría a ese niño que me pide limosna? ¿Qué me diría sobre la historia que estoy queriendo contar? Convivamos con ellos durante una temporada larga, día y noche, como dijera Ibsen, hasta conocerlos a fondo, hasta que hablen solos, sin necesidad de ser convocados.

Ejercitemos, pues, la memoria sensorial, las analogías emocionales, improvisemos escenas como si fuéramos los actores que interpretan a nuestros personajes. Coloquémosles trampas para ver cómo reaccionan. Pero sobre todo, y por encima de todo, sintamos una profunda y compleja pasión por ellos ya que son, como dijera Canetti, los únicos portadores de la reserva vital. Cuando nuestros personajes casi salten de la hoja como seres reales, encontraremos la historia, el tono, el estilo. Muchos escritores dicen que escriben siguiendo un dictado. Cuando llega ese momento de alegría, de placer, donde los personajes van dictándonos sus movimientos y sus acciones es cuando podemos decir que ya sabemos qué quieren, y re-escribir. Para lograrlo, tendremos que pasar tiempo en ellos hasta deshacernos de la información que sobra o estorba y encontrar su esencia.

Cuenta Jane Campion que en el guión de *El piano* contaba con la historia y que posteriormente descubrió a Ada. Si vemos la historia en sí misma (los hechos desnudos) encontraremos una melodrama romántico de la era victoriana: Una viuda inglesa es obligada a contraer matrimonio con un hombre que vive en Nueva Zelanda por razones comerciales.Se aferra a su piano pero no se lo permiten tocar. Tiene un amante nativo y salvaje. Su marido la sorprende y la castiga.

Una historia que en sí misma no tiene nada de original. Sin embargo, Jane Campion, se puso en la piel de Ada y se sintió que la estaban obligando a enmudecer. Se rebeló dándole una intensidad y un sello especial que hace que la misma historia se transforme y se vuelva única y diferente al modelo del que partió. En el momento en que supo que era muda, dice Campion, entendió todo lo que le sucedía y por qué. El piano era su voz, su instrumento de contacto con el mundo externo. ¿De qué es metáfora la mudez de Ada? ¿Qué le pasaría a una mujer como Jane Campion si fuera sumergida en el túnel del tiempo y obligada a vivir con crinolinas y mordazas a sus pensamientos y palabras? Efectivamente, sentiría que le han quitado la voz. Jane Campion se metió en la carne y la sangre de su personaje y le dio una vida única, su huella indeleble.

Liberar al personaje de una estructura agobiante para él, no quiere decir que necesitemos renunciar a la historia premeditada. Quiere decir que necesitamos metamorfosearnos de cuerpo entero en ese personaje para que logre encontrar su voz, o tal vez sea más preciso decir, para que nosotros como autores podamos encontrar nuestra voz a través de ese personaje y su historia.

Nuestros personajes son, como dice Kundera, nuestros egos imaginarios, nuestros otros *yos*, nuestras posibilidades. También

como dice Canetti somos los custodios de los otros que no fuimos pero a quienes podemos hacer un espacio dentro de nosotros mismos. Si logramos que el personaje protagónico haga suya la trama sin destruirla; permitir que la moldee a su modo específico de ser (encontrando su voz, su carisma, sus necesidades) habremos encontrado el equilibrio entre carácter y trama. Habremos dejado que la autonomía relativa de los personajes nutra la historia sin llevarnos a un caos narrativo.

Resumiendo: si la ausencia de emoción en nuestra historia no se ubica en la falta de insistencia y consistencia de un tono, el problema puede residir en los personajes.

A veces pensamos primero en la historia y luego descubrimos a los personajes que la habitan. Y los personajes se rebelan pues su carácter no está en juego con la trama. Es una trama impuesta sobre ellos que no les permite ser espontáneos, ser ellos mismos.

Debemos sacudirnos la inercia de lo ya escrito. Cuando se escribe se tiene el prejuicio de aferrarse a lo que ya salió a la luz. Rompamos con ese impulso de defender las palabras. Removamos el polvo, sacudamos la pereza intelectual, abramos ventanas y puertas. Ventilemos la idea originaria, la fuente primigenia que nos impulsó a escribir en un principio:

Preguntas:

¿En qué experiencia real me basé para escribir este guión?

¿Cuándo surgió?

¿Qué imagen, qué diálogo, qué película me llevó a la computadora?

¿Fue por encargo? ¿Qué obsesiones tenía yo entonces?

¿Cómo reaccionaría yo si tuviera que vivir lo que vive mi personaje?

Escribe en una hoja a manera de escritura automática: Asociaciones libres, fantasías, recuerdos que me asalten hasta sentir el pulso de la vida nuevamente.

¿Qué me estoy diciendo a mí mismo con esta historia?

¿Para quién estoy escribiendo?

¿Para qué?

¿A quién me recuerda cada personaje?

¿Alguno en especial? ¿Es protagonista?

¿Qué me duele de ellos?

¿En dónde me conecto con su drama?

Este ejercicio tiene como finalidad remover la memoria sensible, hacer vívidos los impulsos creativos, recrear en la imaginación la motivación profunda para contar esta historia.

Si he logrado remover las cenizas y devolverle impulso vital a la escritura, detengámonos ahora en el protagonista o personaje que me suscita afectos (odios, deseos, amor, alegrías).

Le preguntaré ahora a ese personaje:

¿Qué quisieras ser cuando termine la película?

¿Qué te molesta más de ti?

¿De qué estás huyendo?

¿Si tuvieras otra oportunidad, qué harías?

¿Cómo te llamabas en tu otra vida?

¿Cuál es la frase que más te gusta de las que dices en el guión?

¿A quién insultas cuando te quemas la lengua con la sopa caliente?

¿Qué danzas o cantas cuando te sacas un premio en una feria?

¿Qué haces cuándo te gusta una persona?

¿Qué gritas cuando tienes orgasmo?

¿Qué fantasía tienes cuando te humillan en el trabajo?

Si lograste que te respondiera, ahora alimenta tu memoria visual. Revisa viejos álbumes de fotografías, transparencias de viaje, diarios infantiles. Repasa anuarios escolares. Busca las caras de aquellos alumnos que eran los puerquitos de los otros. Personajes inolvidables. Recuerda qué los hacía tan extraños, tan singulares.

¿De quién estás hablando cuando hablas de un hombre o una mujer en esta historia?

Cuando hayas cargado a tu imaginación con suficientes baterías, coloca a tu (s) personaje (s) en situaciones inesperadas, fuera de la lógica de la trama. Enciérralo en un elevador. Hazlo que lo siga un perro. Indigéstalo en una cita amorosa. Deja que hable y escucha su voz, su ritmo, sus motivaciones profundas.

Escríbelas en un papel.

El diálogo

David Mamet ha dicho que la estructura se escribe con el *súper yo* (la racionalidad, el pensamiento lógico) y los diálogos (donde se muestra el alma de los personajes) con el *ello* (el pensamiento intituitivo). Si la estructura fue escrita por encima de los personajes (antes de que los descubramos) puede que esté matando la vitalidad de la historia. El que una película nos haga sentir que es un simulacro de la vida tal y como la percibimos sensiblemente tiene que ver con la espontaneidad, con el hecho de que parece que no ha sido premeditada, que los hechos ocurren en el momento en que los descubrimos. Que son reales y que suceden ahora que los vemos. Que los personajes son seres que reconocemos instintivamente, que comparten con nosotros una naturaleza, independientemente de que sean fantásticos o realistas. Tal vez en aras de la estructura hemos

amordazado a los personajes. Recordemos a Pirandello y sus seis personajes en busca de autor. La historia que Pirandello se proponía contar (una madre sufre porque su ex marido se ha acostado con la hija de ella al encontrarla en un burdel) dirigía sus pasos hacia el melodrama. Pirandello no estaba convencido de querer contar esa historia que lo orillaba a ese género por los propios hechos Fue entonces cuando los personajes se rebelan y se aparecen ante él para obligarlo a contarla pues para ellos es muy importante y es así que el autor (personaje) descubre que había mucho más complejidad en esta historia. Pirandello descubre así la autonomía relativa de los personajes en cuanto a la historia y en cuanto al propio autor que los crea. Y por supuesto, el melodrama chato que temía, dio una vuelta que revolucionó al teatro del siglo XX.

A veces, los personajes se rebelan cuando se sienten sometidos a una trama preconcebida, empujados en su contra en cierta dirección. ¿No será que la historia aplanó a nuestros personajes y no permitimos su desenvolvimiento vital, que hicieran suya la historia y la contaran a su modo?

El diálogo es el vehículo por donde asoma el alma del personaje.

Escribe muchos diálogos fuera de la secuencia hasta que encuentres la voz singular de los personajes más importantes.

Recuerda que el diálogo revela el carácter. Piensa en diferentes modos de reaccionar en un restorán donde han brindado un mal servicio. ¿Qué maneras de reaccionar conoces por parte del cliente? ¿Cuál de ellas le asienta mejor a tu personaje? ¿Qué revela su modo de tratar al mesero? ¿Qué consigue con esos modales? ¿Qué dicen sus amigos de él por el modo que tuvo en reaccionar? ¿En qué se parece o diferencia de cómo él justifica su reacción?

El diálogo establece reacciones entre los personaje. ¿Cómo se daría esta conversación entre tu personaje y los que presenciaron el conflicto en el restorán?

Cuando hayas detectado el alma, la esencia de su diálogo, sabrás quien es el personaje del que quieres hablar más profundamente. Búscale entonces su drama oscuro, interior, sus más profundos secretos. Esta entrevista podrás hacérsela cuando ya te tenga confianza:

¿Qué odias de ti mismo?

¿Cuántas veces y cómo has querido eliminar ese aspecto de tu organismo?

¿Cómo ha regresado a ti?

¿Cuál es entonces tu piedra en el zapato?

¿Cómo lo disimulas para que los demás no se den cuenta de esto?

¿Cuál es la peor jugada que te ha hecho ese rasgo de tu personalidad?

¿Cuál el peor momento que has vivido por eso?

Si ya se han abierto sus corazones (el tuyo, el del personaje) dibuja la trayectoria que ese personaje necesita recorrer (independientemente de los sucesos de la trama).

-Una escena donde veamos cómo reacciona mal en ese sentido.

-Una escena donde niega tener ese rasgo de carácter.

-Una escena donde un evento exterior, una persona, un suceso, lo obliga a enfrentarlo pues se ha ocasionado daño a sí mismo, o a otros.

-Una escena donde vemos que está decidido a superarlo.

-Una escena donde recae en él.

-Una escena donde toca fondo y no le queda más remedio que cambiar o donde se sume en su *pathos* definitivamente.

BIBLIOTECA CENTRO DE ESTUDIOS

Estas escenas pueden resultar cómicas, fársicas, trágicas o melodramáticas. Eso no es privativo del personaje. Eso es el tono en el que sumerges al personaje pero sus reacciones son universales, más allá del tono y del género. Me explico: El personaje puede ponerse histérico al verse encerrado en un elevador. Esa histeria nos puede hacer reír o angustiarnos. Pero sigue siendo una reacción histérica. Nos angustia o nos da risa cómo se manifiesta esa histeria. Por el tono y la perspectiva desde donde la cuentas. Ese es tu sello personal. El tono dominante.

Estas escenas son los momentos que marcarán el desarrollo emocional, el crecimiento o intensificación dramática que colocarás al rehacer la estructura dramática (la cambies o no en el nuevo guión). Sólo tienen como objetivo encontrar el drama del personaje, su profunda singularidad. Para encontrar la vuelta de tuerca en el drama del personaje, hay que saber de dónde parte y hacia dónde se dirige ese ser singular que atraviesa un túnel, el de la metamorfosis.

El drama y la metamorfosis

La metamorfosis es la base de todo discurso literario. De Ovidio a Kafka la transformación en otro es una obsesión constante del escritor, el custodio de la metamorfosis como lo llama Canetti; su búsqueda indaga en nuestra condición, quiénes somos y en qué nos convertimos. La naturaleza humana es un río en continuo movimiento, nunca aquieta su capacidad de cambio. Enmarcar un trozo de su flujo eterno para contemplar en detalle el momento de la transformación.

El cambio es el punto de llegada de toda experiencia humana. Si no nos transformamos, no hubo una experiencia propiamente dicha.

El drama es el género por excelencia que ha buscado recrear ante nuestros ojos el movimiento emocional de los humanos. Movimiento de las emociones, movimiento de la conciencia, movimiento del punto de vista de los personajes que nos sirven de espejo, para que vivamos horas extras de experiencia humana. La que no hemos vivido, la que quizás nunca vivamos en carne propia.

Para experimentar en cabeza ajena, como dice el dicho, no hay como el teatro y el cine. El protagonista es nuestro *yo* exterior que nos ayuda a vivir lo que no estamos viviendo en persona o para comprender mejor lo que experimentamos.

El llamado arco de transformación del protagonista, como suelen llamarlo algunos teóricos del cine, es precisamente el marco de la experiencia. Se parte del inicio, cuando no ha surgido la experiencia como tal, cómo éramos antes de la experiencia. Es decir, antes del cambio, cómo se solía ser, para ir siguiendo paso a paso la resistencia frente al mudar de piel, de crecer. Crecer duele, afecta, molesta, hiere a la naturaleza que tendrá que morir para dar paso al nuevo ser.

Humanos, mutantes, como dice Wittgenstein, pero al mismo tiempo cada uno singular y único, enfrenta el cambio a su manera, con sus rasgos específicos.

¿Cambiar qué? Arrancarse la máscara que nos contiene, la que nos hicimos en cierto momento y que se ha pegado a la piel. Tiene que haber resistencia pues cambiar cuesta.

Sólo ante lo inevitable, ante lo fatal, cambias. Sólo cuando la experiencia hace mella y es más fuerte que la resistencia, que la inercia que llevamos, es cuando se sufre la metamorfosis. Cuando tocamos fondo.

La literatura la da por sentada. El lenguaje hace su síntesis pero no representa, momento a momento, el proceso vivo del

cambio. Es el drama el que lo hace de manera más vívida, más detallada.

El drama es acción, decimos mecánicamente, pero de qué clase de acción estamos hablando. La acción que contiene a la sique, al cuerpo, al carácter, a los sentimientos, a las ideas, al punto de vista sobre las cosas. Tenemos que actuar cuando la experiencia nos lleva al punto de cocción. Nos cocina, nos devora, nos transforma, a pesar nuestro, nos obliga a cambiar de dirección.

Al pasar una historia o un argumento a una forma dramática dispuesta para la representación escénica, sea a través del diálogo y las acciones escénicas en el teatro o a través de una yuxtaposición de imágenes en el cine, se distribuye el movimiento de la historia en un tiempo y espacios ficticios que sirven de simulacro vívido del tiempo y espacio reales. Es entonces que nos preocupamos por la estructura dramática y pensamos en términos de primer acto, segundo y tercero. Ahí caemos en la cuenta de que la estructura de una película tiene mucho que ver con la arquitectura y la ingeniería. Los esquemas que leemos en los manuales nos hablan de un lenguaje casi matemático que dispone en periodos los hechos narrados. Sin embargo, corremos el peligro de esquematizar de nueva cuenta la narración volviéndola impersonal y mecánica. Pensemos a esta arquitectura como una estructura flexible al servicio del movimiento del alma humana. A los tres actos como las estaciones que atraviesa el protagonista en este su *close-up* del cambio de punto de vista, de la situación frente a su mundo.

Así, la estructura dramática ya no es una fórmula abstracta que pone en funcionamiento algo matemático o geométrico, sino los procesos necesarios que atraviesa alguien, nuestro *yo* prestado hacia fuera, en quien identificamos por fuera lo que

somos todos, nuestro punto ciego que sólo puede verse de lejos, lo que no vemos, nuestro *yo*, a la vista de todos menos de uno mismo.

Los tres actos entonces responden a los pasos que seguimos, las vicisitudes, las pruebas dolorosas (aunque nos hagan reír) cuando somos transformados por la vida de la especie.

Encontrar el punto ciego del protagonista, lo que no sabe de sí mismo, lo que no puede ver sino a través del conflicto, del choque con los otros, lo que lo hace actuar.

Colocarle los primeros eventos que son los enfrentamientos que acarrea el mundo sobre él, dado su carácter y específicamente su punto ciego. Y de aquí ponerlo en observación en su forma personal de resistencia al cambio, su forma personal de resistirse.

Esto es el planteamiento del conflicto.

¿Cuál es el conflicto que produce su punto ciego, su calamidad interior, y qué eventos lo ponen en evidencia, en movimiento?

Desarrollar dosificadamente este conflicto, ver a nuestro querido protagonista patalear, buscar la salida, olfatear la coartada. Y ver cómo le cuesta. Hasta que recibe un indicio, vislumbra el punto ciego y hace su primer esfuerzo por cambiar.

Pero no está listo, no basta desear cambiar, hay que ir a la raíz, tocar fondo. Este es el objetivo del segundo acto, el más largo, el más complejo, que lo llevará hasta el límite de sus fuerzas, donde tendrá que cambiar pues ya no le queda más remedio. O bien se opondrá al cambio, cueste lo que cueste. Es lo que llamamos clímax. El punto más alto de tensión, lo peor de lo peor para su naturaleza que resiste a transformarse. Donde no queda más remedio que tomar conciencia de lo que

BIBLIOTECA CENTRO DE ESTUDIOS

ha pasado, la revelación del punto ciego: la anagnórisis. Decida lo que decida después.

Todos los eventos encarnados en sucesos físicos, accidentes, carambolas, encarnados en personajes o fuerzas dramáticas que lo obligan a cambiar son sus antagonistas. Los que ayudan a la transformación, por las buenas o por las malas.

Como esta transformación no es fácil, la llamamos lucha, conflicto, guerra, experiencia límite. No importa si se trata de llevarle el cuaderno al amigo de la primaria en una película iraní o de sobrevivir al nihilismo en una película alemana. La lucha es siempre proporcional a quien la vive. No hay luchas fáciles. Todo cambio es doloroso (aunque cause risa).

Pensemos en nuestro guión, ¿hemos forzado a los hechos a comportarse mecánicamente de acuerdo a una estructura dramática pensada por encima de las necesidades reales de nuestro personaje? Si lo conocemos bien, ¿por qué no dejar que sea él quien nos diga en qué página está cambiando aunque no cumpla con las expectativas del manual? Que la estructura dramática sea un resultado natural, orgánico a las tribulaciones del personaje y no un corset de hierro. Que el carácter del personaje dicte los cambios, el tono, los alcances. De nuevo, la vida y no el método o el estilo de moda. La experiencia dicta. Si hemos vivido lo que estamos contando (virtualmente o no) sabremos cuándo y cómo. Sigamos la voz de esa intuición y sólo acudamos a la lectura fría y objetiva de los actos cuando hayamos descodificado las señales que nos da el protagonista. Usemos nuestra experiencia pero también usemos nuestro carácter, nuestro punto ciego, esa zona que sospechamos pero no sabemos de cierto.

Volvamos a nuestra sinopsis: ¿Contiene una experiencia humana? ¿La hemos vivido o la estamos imaginando? ¿Necesitamos investigar más sobre lo narrado de una manera casi periodística o detectivesca? ¿Podemos platicar con gente que ha vivido cosas similares? ¿Ponernos en sus zapatos? Pregunta específicamente:

¿Cuándo te diste cuenta de esto? ¿Qué fue lo que más te costó enfrentar? ¿Cuánto tiempo te llevó darte cuenta de lo que pasaba? ¿Qué hacías en privado? ¿Qué hacías en público? ¿Cuáles eran tus mentiras? ¿Cuándo te dijiste la verdad?

Regresemos a la sinopsis para desarrollarla con todos los detalles específicos en mente. Dividamos en cuatro cuartillas los tres actos, proporcionalmente. Al final de cada acto dibujemos en qué punto está el personaje protagónico de cara al cambio. Recuerda la canción: los caminos de la vida no son como yo pensaba, no son como imaginaba. Este es el drama que todos atravesamos.

¿De qué estamos hablando sino de la decepción y de tocar una de las verdades relativas a las que nos vemos enfrentados mientras vivimos?

Capítulo IV
EN BUSCA DE LA PELICULA

BIBLIOTECA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE MÉXICO
CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRÁFICOS

¿Dónde reside la belleza de una película?

Sin duda, en las imágenes. Si nuestro guión no nos está dando un relato narrado a través de imágenes, si al leerlo no visualizamos una película, la fuerza oculta que desplegará sus alas en la pantalla, nuestro guión no resultará atractivo ni sugerente para los ojos. No será aún el alma de una película sino sólo la dramatización de una historia. Y eso no basta. Tenemos entonces que tomarnos el tiempo en contemplar nuestra historia no sólo como la dramatización de una historia que funciona emocionalmente, sino también observar si comunica una estética, un estilo de yuxtaponer imágenes, un lienzo en movimiento, un relato visual.

Dice Jean Claude Carriere que hay que escribir el guión pensando en que estamos contando una película a un ciego. ¿Cómo hacer para que el ciego reciba la gramática de las imágenes, su estética, su poder?

Dice también Carriere:

> No se trata, pues, solamente, de saber contar, sino de saber contar en función de las imágenes. A un guionista no debe sólo gustarle contar, gustarle las historias, debe gustarle también las imágenes, amar las imágenes." Y más adelante agrega: "La imagen es la que cuenta la historia. (*The End*, Paidós, 1998, pp. 106 y 108.)

He aquí el nuevo dilema al que nos enfrentamos. Hemos conocido a fondo, a estas alturas de la re-escritura, la verdad humana atrás de la historia, su pasión, su ritmo, su velocidad. Los sentimientos que la recorren, la sabia y la sangre que circula en sus venas, su estructura dramática. Amamos a nuestro personaje pues sabemos que nos guía con su *pathos* a lo largo y ancho de su metamorfosis, donde cambia o insiste en su naturaleza original. Sin embargo, no habrá cine hasta que no visualicemos la historia. Que la imagen sea el concentrado físico, sensorial, de lo que contamos en la historia y en el drama.

Tomemos de nueva cuenta la leyenda de Carlomagno. Si consultamos a distintos lectores acerca de cómo visualizaron las historias, descubriremos mundos y visiones muy diversas.

El lector 1, por ejemplo, proyecta en su imaginación a una muchacha alemana de inmensas y gruesas trenzas, mejillas con rubor, unos ojos azules de rizadas pestañas postizas y traje tirolés que tomó prestada de alguna caja de chocolates austríacos. Es casi un títere lo que miran los ojos de su mente. El amor de Carlomagno se vuelve bajo esa óptica casi cómico, casi infantil.

El lector 2, en cambio, imaginó una walkiria desnuda, rubísima, disuelta en una cama de sábanas satinadas y/o vaporosas. Su imaginación cultivada en el Romanticismo alemán o inglés tomó prestada esta muchacha y casi la mira inundada por cierta ópera wagneriana.

El lector 3, por último, imaginó a la muchacha alemana como una jovencita de belleza simple, algo insípida pero dulce. Como las muchachas que ha visto retratadas por algún reportero gráfico. El amor de Carlomagno se vuelve entonces cotidiano y simple, a la vuelta de la esquina.

Si estos tres lectores se dieran a la tarea de narrar la historia en un guión cinematográfico, se verían obligados a poblar con detalles sensoriales lo que la palabra dice en forma veloz y abstracta. Si hubiera la persistencia en la forma, los tres adaptadores encontrarían películas muy distintas, estilos específicos que afectarían en cierta forma la unidad de impresión, el efecto que logra la historia de Carlomagno.

El primer lector insistiría en su imaginación infantil (en el caso del cadáver, del arzobispo, del lago y del propio Carlomagno, pero también en los diálogos, los escenarios, la música). El efecto global sería probablemente el de una alegría *naive* y simple. A flor de piel.

El segundo lector con su imaginación romántica, de una belleza triste, llenaría la pantalla con el doloroso suspiro de todo amor imposible.

El tercer lector, de imaginación naturalista, la llenaría de un silencio seco, dándonos la dimensión humana. básica del amor. No habría ningún exceso ni detalle realzado en los objetos del amor de Carlomagno sino sólo en su mirada se delataría la extrañeza.

La misma leyenda llevada al terreno inmediato y concreto de la imagen sufriría cambios de tono que modificarían nuestras

sensaciones y nuestro estado de ánimo a partir de las mismas premisas filosóficas y dramáticas.

Los mismos personajes aquejados por las mismas pasiones, recorriendo los mismos avatares, serían sin embargo diametralmente diferentes en el tono y en el estilo en el que serían filmados. El *casting* buscaría matices diversos en cada una de las proyecciones visuales.

La leyenda de Carlomagno con su idea básica, en última instancia, los caprichos del amor, no varió con los imaginarios distintos. El efecto de ésta (u otra idea que se desprenda de la leyenda) no cambió pero sí su efecto, la impresión que causa. Las imágenes sonoras elegidas serían otros matices de la historia, subordinados a la composición de las imágenes elegidas, armonizados por estilos opuestos, estéticamente hablando.

Recordemos las dos adaptaciones a la novela *Lolita* de Nabokov: La música que las acompaña, la coloración, las actuaciones, el ritmo y el tono son diametralmente opuestas a pesar de contar la misma historia.

Pensemos en este otro ejemplo: *Cantando bajo la lluvia*. Esa célebre canción en la película del mismo nombre. ¿Qué sucede cuando la coloca Stanley Kubrik narrando la golpiza que llevan a cabo los protagonistas en *Naranja mecánica*? La narración cinematográfica incluye sonidos e imágenes como parte sustantiva de su discurso.

Si no incorporamos estas formas narrativas al escribir, la película no se recibe al leer el guión. Y si no se recibe desde el guión, es difícil que encuentra el presupuesto y el entusiasmo enorme que requiere para su producción.

Leamos de nuevo el guión y alimentemos ahora a nuestros ojos.

¿Cuáles metáforas visuales puedo encontrar al interior de la historia? ¿Cuál es el tono dominante de mi narración, cuál la impresión o el efecto final al que desemboca? ¿Es la tristeza? ¿Cómo es esa tristeza? ¿La tristeza de un paisaje en claroscuros, la tristeza en sepia, la tristeza llena de niebla? ¿Cómo se escucha esa tristeza? ¿Qué sonidos la pueblan? Sonidos naturales, cuáles ¿un bajo, un *blues*? La imagen de la secuencia de créditos puede servirnos para establecer el tono dominante. ¿Cómo son las imágenes? ¿Es un cuadro seco, húmedo, lánguido? ¿Qué elementos contiene?

Pensemos como pintores o fotógrafos. Veamos ilustraciones, pinturas, fotos. ¿Cuáles me hablan en relación a mi historia y su tono dominante? ¿ Qué momentos de la trama son los mejores para entregar sensaciones visuales y sonoras? Pensemos en estilos universales: impresionismo, expresionismo, hiperrealismo, barroco. O en el comic, retablos, calendarios populares. ¿Cómo se componen las imágenes? ¿Dónde están los acentos visuales?

Cerremos los ojos y dispongámonos a ver rodar en nuestra mente la película. Escribamos lo que vemos. La disposición del espacio se hará real si habitamos nosotros ese espacio virtual, como un personaje más. Poblemos los lugares donde tienen efecto las escenas. Sus colores básicos. Su disposición de los objetos. Nabokov hacía que sus alumnos dibujaran el enorme insecto en que se convierte el protagonista de *La metamorfosis* de Kafka. Sólo haciéndolo podían comprender la vivacidad de las palabras adentro de la mente del escritor. Sigamos sus pasos aunque no sepamos dibujar. Dibujemos cómo niños, si se quiere, pero intentemos colocar el norte, el sur, el este y el oeste de los espacios donde suceden las cosas. No sólo tenemos que ser los personajes y actuar como ellos sus dilemas

dramáticos. También tenemos que habitar su mundo, lo más vívidamente posible. Así encontraremos su habitat natural y podremos escribir con los ojos del cine, recreando un mundo de carne y hueso y no solamente lingüístico. Vayamos a espacios similares, al café que acude regularmente, a su parque favorito. Desde ahí observemos con los ojos de nuestro personaje. Luego volvamos a escribir en nuestro cuarto de siempre con los ojos llenos de mundo.

Repasemos a nuestro protagonista. ¿Cómo es? Pero ahora no le pidamos que nos cuente su vida, ni que se manifieste mediante el diálogo. Ahora preguntémosle sobre sus cosas. ¿Dónde se siente más cómodo? Espacios interiores y exteriores. ¿Por qué le gusta meterse al baño? ¿Cómo es ese baño?

¿Qué representa en su interior? ¿Adónde va cuándo está triste? ¿Al parque, a cuál, por qué? ¿Dónde se sienta y qué mira cuando está en el parque?

¿Y su forma de vestir? Qué atributo físico tiene y que significa. ¿Algo distintivo en su peinado, en su ropa? ¿Cómo son sus calcetines? ¿Cuándo se pone esa gorra estilo David Crocket que le regalaron en una fiesta? ¿Por qué lo tiene colgado en el muro? El dios Hermes lleva un sombrerito con alas porque es hetéreo. ¿Por qué usa esos aretes tan grandes? ¿Qué le gusta comer? ¿Qué odia comer? ¿Cómo se coloca el celular cuando habla?

En los detalles, está la literatura, dice Flaubert. También en el cine; sobre todo los detalles manifiestos. Ahí habla también un personaje.

Que las secuencias se vean y oigan mientras se leen. Que el guión sea un objeto visual y sonoro hecho para la pantalla y no un discurso literario escrito para la cámara oscura, de luces tenues y de sombras nebulosas de la mente.

Abramos las ventanas de los ojos de nuestro guión.

¿Qué mira nuestro personaje?

A veces olvidamos al escribir guiones que lo que tiene peso en la hoja se disuelve en la pantalla y lo que parece invisible en un texto adquiere un valor muy superior al proyectarse en el cine. Tener presente siempre la textura y las proporciones de la pantalla es imprescindible para un guionista.

Se suele olvidar lo importante que son las miradas en el cine. El peso de una frase no se compara con el peso de un diálogo de miradas. ¿Desde qué mirada vemos la historia? ¿Cómo dar el acento de una secuencia, de una situación dramática sino en los ojos con que miramos la película? ¿de quién son los ojos que nos muestran, paso a paso, el movimiento del alma experimentado?.

Pensemos cuál es el punto de vista de cada una de las secuencias escritas.

Hagamos caer el peso dramático de lo que pasa en esos ojos que ofrecen la perspectiva de la historia. Las miradas pueden conducir a acciones dramáticas de manera tan significativa como un diálogo, una acción física o una situación que cambia el rumbo del protagonista. Los objetos mirados pueden transformar su estado de ánimo o revelárselo.

Recordemos lo que dice el escritor Peter Handke sobre sus personajes: los conoce por lo que miran, más que por lo que hacen o dicen.

¿Dónde se posa la mirada de nuestro protagonista? ¿Cuándo está triste o enojado? ¿Cuándo se cocina en su interior una tormenta? ¿Qué anzuelos visuales desatan sus cambios? ¿Una viejita encorvada como la protagonista de *Rouge* de

Kieslowski? ¿Una iglesia sin techo como el poeta de *Nostalgia* de Tarkovski?

No busquemos una lista de cosas sin ton ni son. Elijamos uno o dos motivos y repitámoslo como se repite un estribillo en una canción a lo largo de la película. Situémoslos en los momentos cruciales que anteceden a los puntos nodales de su metamorfosis.

Leamos nuestro guión y busquemos todas aquellas secuencias que están sobre-escritas. Aquellas que podemos editar y buscar la forma más cinematográfica de contar las modulaciones y matices de un estado de ánimo.

¿Hay diálogos que se puedan sustituir por una coreografía entre las miradas de los personajes? ¿Tengo situaciones dramáticas que se beneficiarían si se transformaran en imágenes? ¿Cómo se ve la expresión corporal del personaje mientras le dice a su amigo que está acabado? ¿Y si en vez de decir su angustia con palabras lo expresa el modo de mover sus pies bajo la mesa ?

¿Y si fulana en vez de llorar desesperada se devora un bote de chocomilk en polvo? ¿Qué tal que sintamos que alguien tiene prisa en la fila del banco y en lugar de gritarle a la cajera le hace caras al niño en brazos que trae la señora que lo antecede en la fila?

Provocar con ejemplos puede hacer que se despabilen las historias. Tenemos que despertarlas sobre todo si se tiene tiempo con ellas, sacudirlas del letargo en el que estuvieron, ya sea en el cajón o en el olvido. A veces conocer demasiado bien algo es peor que desconocerlo. Ver las películas favoritas sin diálogos ni sonidos y seguir sólo lo que se ve. Escribir algunas escenas nuestras para removerlas y mejorarlas.

Dice John Ruskin que narrar es contar lo que se ha visto. Solamente. Tan simple como eso. Tan difícil como eso.

Editar una historia

> Escribir un guión es mucho más que escribir. En todo caso, es escribir de otro modo, con miradas y silencios, con movimientos e inmovilidades, con conjuntos increíblemente complejos de imágenes y de sonidos que pueden tener mil relaciones entre sí, que pueden ser nítidos o ambiguos, violentos para unos y dulces para otros, que pueden impresionar a la inteligencia o alcanzar el inconciente, que se encabalgan, que se entremezclan, que a veces incluso se rechazan, que hacen surgir las cosas invisibles, que pueden provocar alucinaciones en algunos y que de todos modos, se relacionan entre sí por esta sorprendente actividad, propia del cine, única en la la historia de la expresión, que se llama montaje....

Estas palabras de Jean Claude Carriere (op.cit.) nos remiten a otra idea suya.

El guionista es más un cineasta que un novelista. De hecho, ¿qué es el guión sino la edición de una historia dramática en una forma cinematográfica? Y esta edición tiene que pensarse en términos de ritmo cinematográficò.

¿Cuándo decimos que alguien tiene buen ritmo? Cuando la repetición de algún movimiento produce una felicidad, ya sea tenue o salvaje. Es claro cuando vemos a Tongolele bailar o a un buen bongocero. ¿Pero en un guión? ¿Cómo hacerle para que mantenga un buen ritmo? ¿Para reconocerlo? Decíamos que la leyenda de Carlomagno mantiene un buen ritmo narrati-

vo. Lo sabemos pues nos sorprende cada cambio que sufre el emperador producido por el cambio de lugar del anillo. La narración da los giros exactos para que no se agote la sorpresa y tampoco nos quedamos con ganas de más.

Se trata de un reconocimiento intuitivo. De la misma forma lo reconocemos en un guión. El cambio de secuencia se da antes del agotamiento y no antes de que aquilatemos su significado. El tiempo justo para cada escena. Que no se alarguen de más, que no terminen antes de tiempo. Que el paso de secuencia a secuencia se aligere con transiciones variadas. A veces de sonido, a veces visuales, a veces de diálogo. Existe una ley para las secuencias:

Entrar tarde, salir temprano

Para describir una escena tenemos que escribirla de cabo a rabo para conocerla a fondo. Para ver donde exactamente surgió el pleito, la reconciliación, el amor, o de lo que se trate pero una vez que lo sabemos con pelos y señales podemos cortarla para que sea clara sin ser obvia, emocional pero misteriosa, congruente pero sin peso.

De eso se trata. De editar nuestro guión para quitarle el peso del mundo, para que fluya en vez de arrastrarse, como suele arrastrarse la vida cotidiana. Qué más quisiéramos que la vida diaria se comportara como en el cine. Sin tantos tiempos muertos e inútiles. Démosle al espectador esa posibilidad, la de vivir solamente momentos significativos (aunque la ficción gire en torno al tedio, el aburrimiento, o la monotonía).

La elipsis

Cito a Jacques Feyder: "En cine, el principio es sugerir"

Es decir, no contarlo todo. Dejar que la narración concluya en la mente del espectador. Que sea él quien llene los huecos, las borraduras, las ausencias. Es decir, que sea una narración elíptica. La elipsis es la base del arte. Desde el momento que hay arte, hay selección. Omitir es mejor que decir de más, que decirlo todo. Además siempre en la artesanía hay que dejar fuera cosas. El olfato nos indica qué omitir y qué no.

Alternancia

También sirve pensar en formas variadas de elipsis. A veces alternando, a veces de forma lineal, a veces por contraste, a veces hay que invertir la narración lineal, de manera rítmica. Es decir, dejar que cada una de las selecciones lleve una repetición exacta que haga mella. No excederse en las repeticiones pero tampoco hacerlas durar menos del tiempo que requiere cierta familiarización con el ritmo.

Alternar tonos altos y bajos. Secuencias ruidosas y dramáticas que se sucedan en secuencias bajas y lánguidas. Rítmicamente. Con un sentido casi musical. Noches y días. Altas y bajas. Curvas y líneas rectas. Como si siguiéramos la trama de un río, a veces caudaloso y fuerte, a veces frágil y lento, a veces letárgico, a veces vertiginoso.

Gradación

Siempre pensar de menos a más. Incrementar cantidades, crecer en intensidades al montar la cadena de secuencias que cons-

truyan las escenas dramáticas. Un orden que suba de presión, de color, de emoción.

Variedad

Releamos por partes el guión. Un encadenamiento de sucesos lineales para después romper esa monotonía con acciones paralelas. Un encadenamiento con narración invertida. Contar el final y luego llegar al principio de la acción.

Transiciones

Revisemos las transiciones entre secuencias. ¿Hemos variado el tipo de elipsis o nos hemos engolosinado con las elipsis sonoras (el sonido de una ambulancia se transforma en el de un grito. El sonido de unas campanas se funde en el de un mugido de vaca, etcétera). O hemos abusado de elipsis visuales (un cerillo que se transforma en la luz del sol; la pupila del ojo que se convierte en un agujero negro). O de elipsis en el diálogo que se montan encima de la siguiente secuencia.

Busquemos películas que nos gusten y saquemos ciertos modelos de transiciones distintas y apuntémoslas en una tarjeta. Cuando vayamos en la calle o a casas de otros busquemos formas sinónimas de la vida real. Los brazos en cruz de un bebé que duerme plácido debajo de un cristo crucificado. La misma pose con distintos significados emocionales. Que la vida misma sea nuestro escaparate para escribir. Vivir para escribir, dice Flaubert. No tiene remedio.

Hay que echarnos de bruces en lo escrito. Es también una gran alegría que le dará sentido a nuestras idas al consultorio, en el metro atestado, en la enfermedad.

Tumbados en la cama quizás descubramos en las manchas de humedad del techo, una clave visual para nuestra historia cinematográfica.

Podemos decir que esto es tarea del editor. Sin embargo ¿con qué materia prima jugará el editor si en la filmación no hubo juguetes con los que pueda construir posibilidades? Además el guión es ya un montaje de la historia. Pues nuestra historia no será cine a menos que esté contada a través de elementos visuales, de imágenes variadas con un aire de familia que las una. Elegir los fragmentos de realidad que narran los acontecimientos es parte sustancial de toda historia que pretenda volverse una película. Evitemos lo superfluo, concentremos lo significativo, siempre teniendo en mente, que sea significativo para el universo creado, para el drama, para el tiempo y el espacio que relatan de cuerpo entero al personaje.

No olvidemos nunca para quién creamos todo este embrollo. Nosotros, los escritores, súbditos amantes de nuestros personajes. Custodios de su metamorfosis. Custodios de este sueño artificial, como dice Valery, mejor que la vida, como dice García Riera.

BIBLIOTECA
CENTRO UNIVERSITARIO

Apuntes en torno a los personajes

Genealogía según su función dramática

Protagonista	Carga la agonía Trasmite las ideas del autor Carga la tesis
Antagonista	Antítesis Anecdótica o temática Elemento de juicio Aclara la tesis del autor Su punto de vista
Pivote	Válvula que permite el equilibrio Lleva la acción hacia el protagonista O hacia el antagonista
Catalizador	Acelera la acción Produce el clímax (objeto, evento, personaje)

Genealogía dramática a partir de su contexto social

Silueta	Bosquejo, apenas delineado. Contribuye a dar una atmósfera.
Tipo	Personaje definido por el trabajo (estudiante, mesera, licenciado).
Carácter	Cuando surge la contradicción, el conflicto interior.
Arquetipo	El más antiguo con relación al trabajo (puta, artista, guerrero). Es universal y siempre vigente.
Prototipo	Primero en su conducta o carácter.
Estereotipo	Expresa su trabajo de forma sofisticada. Cliché.
Símbolo	Esencialización de una conducta o de una ideología.

Genealogía literaria

Época clásica

Personaje heroico y épico	Héroe en busca de aventuras Ulises de Homero
Personaje trágico	Tiene ideales. Asume sus actos. Fiel a su destino no se retracta. *Edipo* y *Hamlet.* *Madame Bovary* de Flaubert

Edad moderna

Época renacentista

Personaje manipulador	Obstruye los planes de otros. *Fausto* de Goethe. Los tiranos de la novela hispanoamérica. *El príncipe* de Maquiavelo su modelo.
Personaje seductor	Variante del anterior pero su meta es erótica. Los *Don Juan.*

Personaje tragicómico	Esforzado, incansable. Lucha por ideales con menos firmeza. Se vale de los otros. Consigue lo que quiere. *Don Juan* de Moliere *Humbert Humbert* de Nabokov.

Época romántica

Personaje tanático	Un creyente que se topa con el cadáver de dios. Lucha para descubrir que dios ha muerto. Depresivos. *Las cuitas del joven Werther* de Goethe
Personaje erótico	La muerte le es lejana. Vitalidad sin límites. Gran capacidad de asombro. No descalifican nada. Fetichistas. Voraces. Sensuales. *En busca de la flor azul* de Offinger
Personaje patético	Dependiente. Simpático. Lleno de broncas. Sus defectos causan risa. Acomodaticio. *El tío Vania* de Chejov *Ulises* de James Joyce

Jane Campion habla sobre sus personajes

¿Cuándo escribes tus guiones partes del personaje o de la historia?

Depende de la película. En *El piano*, primero nació la historia y los personajes aparecieron después. Los construyo progresivamente, en la medida que la historia los revela. La elección de los personajes no es conciente. Mi instinto me lleva a los mismos lugares. Amo los personajes con fuerza de voluntad. La sicología me interesa más que la acción pura. No tengo ganas de teorizar. Prefiero expresar las ideas en un plano dramático. Creo haber sugerido la oposición entre el hombre civilizado y el primitivo, en el hombre y la mujer, entre el lenguaje y el no-lenguaje.

En el caso de Ada, no se trata de una mujer que tenga el tiempo de reflexionar sobre sí misma, pero posee sentido dramático.

Me gusta ser sorprendida por mis personajes.

Ada se vuelve muda sin saber por qué (por lo tanto, yo tampoco lo sé) siendo muy joven. Al crecer se le convierte en una forma de conservar su identidad. Se da cuenta que su mutismo le sirve para evitar tener una vida social. Esta característica me iba muy bien pues así está atada al piano, su único medio de expresión. Al rechazar la palabra se refuerza su lado instintivo y físico. Amo los personajes, sobre todo las mujeres que encuentran, dentro de sí mismas, fuerzas insospechadas para salir adelante.

Tipología se personajes según Francis Vanoye

Se refiere a su relación con el modelo literario, dramático o cinematográfico que lo contiene:

La diferencia del modelo afecta esencialmente al contenido del personaje y a los modelos respectivos de comportamiento, así como a la representación de las relaciones del hombre con el mundo.

1) Modelo Clásico:
El héroe trágico (Sófocles) es presa de una pasión. El héroe lleva consigo los frutos de sus propios actos.

El héroe épico (La Iliada, la Odisea) se identifica con una nación entera.

2) Modelo Hegeliano.
El héroe trágico es menos rico, menos diverso que el épico, porque es presa de una pasión dominante, reside completamente en lo que quiere y hace.

Su comportamiento es dictado por su pasión, por una desmesura interna, por su fuerza y debilidad espirituales que lo hacen identificarse con algunas de las potencias que rigen la voluntad humana (el amor, el poder) en detrimento de las demás potencias que van a encarnarse en los personajes antagonistas.

El héroe épico, por su parte, cuando se identifica con la civilización o con la sociedad a la que pertenece, lo hace con total libertad de acción, de modo individual. Su carácter está en armonía con el espíritu de su nación. El destino aparece como una manifestación del orden fatal y necesario.

3) Modelo de la Ilustración (Diderot, Voltaire)
Relatos polifónicos sin rigor en cuanto al personaje central, atestados de discursos disgresivos. El personaje como figura ejemplar más que como persona. (Herederos modernos: Godard, Kundera.)

4) Modelo del Romanticismo (Víctor Hugo):
Son mixtos, entre épicos y trágicos. Se identifica con una de las fuerzas en conflicto, lo hacen privados de su libertad. Arrastrados por la tormenta, se convierten en fuerzas, no es que tengan motivaciones sino que son destinos sometidos a unas fuerzas. Trascienden la realidad para integrar la leyenda, la historia, la epopeya o el mito (*Los miserables*).

5) Modelo Brechtiano
Brecht nunca estuvo satisfecho de sus relaciones con el cine. Para él, se trata de mostrar al personaje y no de hacer creer en su realidad o de provocar la identificación del espectador con él. Mostrar al personaje, es decir, reflejar la conciencia de su historicidad, de sus contradicciones, de su anclaje en unas coyunturas no evidentes y susceptibles de transformaciones. Esto pasa por los procedimientos de instalación (acento puesto en el gesto social) y de distanciamiento (que dependen sobre todo de la puesta en escena y del trabajo interpretativo del actor).

Gesto, discurso y acciones no están al servicio de la emoción, sino de la comprensión crítica de los comportamientos.

6) Modelo colectivo
Propondremos dos tipos, el modelo Rusia años veinte y el modelo coral italiano.

Los guionistas y cineastas procedentes de 1917 elaboran un modelo de guión basado en personajes emblemáticos y a menudo colectivos en el sentido de que sólo existen como entidad colectiva o como miembros ejemplares de una categoría social.

Estos personajes son vectores, fuerzas encarnadas en la lucha política. (*El acorazado Potiomkin, La madre, Alexander Nevsky*). El modelo se refiere entonces a la épica, en el sentido en que Hegel lo entendía. No hay sicología ni motivación, sino una fuerza en movimiento que realiza su trayectoria de modo natural.

7) Modelo moderno

Procede esencialmente del cine europeo de los años cincuenta, pero tiene raíces en los textos literarios y dramáticos (Strindberg e Ibsen del teatro, Henry James para la novela, Baudelaire y Nietzche). Este modelo puede subdividirse en tres:

a) El personaje problemático.

Sin objetivo ni motivación claros. Está en crisis (profesional, sentimental o social). Este modelo del personaje en crisis difiere del personaje en crisis del modelo clásico. Aquí se refiere más bien a los esquemas explicativos basados en la idea de alienación, desposesión de uno mismo y de sus actos, sea ésta de orden histórico, sociológico (Marx) o síquico (Freud).

El filme *Te querré siempre* de Rossellini, se cuenta entre las obras fundadoras de este tipo de personajes. Una pareja inglesa en crisis, inmersa en un ambiente extraño, desocupada, casi vagabunda y sin dominio real sobre lo que sucede, que pasa de una situación a otra, de un encuentro a otro para ir a dar a una suerte de revelación final sin enlace lógico evidente con lo que antecede.

Este tipo de personaje floreció en *La Dolce Vita* de los años sesenta (*Rebelde sin causa*) y conoció ciertas reelaboraciones con Woody Allen*: Annie Hall, Interiores, Septiembre.*

b) El personaje opaco:

Está vacío de cualquier característica sicológica o sociológica. Este personaje se remonta al cine francés de los años veinte donde se trataba de rechazar los modelos teatrales y novelescos para crear personajes. (Robbe Grillet, Marguerite Duras, la antinovela de los años cuarenta y cincuenta en Francia).

c) El no-personaje

El personaje atomizado, se abisma en la historia. Juego de apariciones, desapariciones y metamorfosis: Robbe Grillet, Godard, Greenaway. (Surrealismo, Nouvelle Vague, Simbolismo.)

8) Modelo Hollywood (Aristóteles, Freud, Zola)

Personajes adaptados a la historia, distintos unos de otros, coherentes, susceptibles de oposiciones. Se construye la historia en torno al personaje central que deberá tener un objetivo, una motivación.

Este personaje debe revelarse progresivamente al espectador a través de lo que parece, hace y dice. Bajo esta óptica, se ve que el personaje así definido, con su sicología, representa una garantía de la coherencia de conjunto del guión, de la continuidad del encadenamiento de causas y efectos. (Freud y el determinismo.)

Este modelo debe mucho a las especulaciones científicas y positivistas de la época realista y naturalista (influencias del medio y la herencia: Zola y Comte.

También debe mucho a Aristóteles y a Sófocles en cuanto al viaje que el héroe debe seguir en la curva dramática, y a Ernest Hemingway en cuando al dibujo del héroe moderno y al tratamiento de los diálogos.

Cuestionario norteamericano para conocer al personaje:

1. ¿De quién es la historia?
2. ¿Cuál es el conflicto principal?
3. ¿Es manifiesto el conflicto de una manera clara y específica?
4. ¿Qué es lo que quiere el personaje principal?
5. ¿Quién le impide alcanzar lo que quiere?
6. ¿Cuál es el momento de mayor tensión?
7. ¿En algún momento el personaje principal tiene esperanza, miedo e incertidumbre?
8. ¿Cuáles son los retos y los riesgos?
9. ¿Qué es lo que puede perder el personaje principal?
10. ¿Podemos ver si el problema tiene un efecto activo sobre el personaje principal?
11. ¿Se encuentra atrapado el personaje principal en su problema?
12. ¿Son suficientes los obstáculos que enfrenta?
13. ¿Nos importa el destino del personaje principal? ¿Lo queremos?
14. ¿Son clichés los obstáculos o son originales?
15. ¿Es clara la resolución?
16. ¿Hay una sorpresa o un twist en la solución?
17. ¿Se encuentran claros los antecedentes?
18. ¿Se establece en forma temprana la naturaleza de la película?
19. ¿Cuál es el predicamento del protagonsta?
20. ¿Cuál es el tema de la historia?

Personajes para Chris Vogler

1. ¿Son creíbles?
2. ¿Es su comportamiento congruente con la naturaleza humana?
3. ¿Se revela su carácter por lo que hace o por lo que dice?
4. ¿Es claro quién es el protagonista?
5. ¿Se puede uno identificar con él?
6. ¿Es entrañable?
7. Es un personaje activo o pasivo?
8. ¿Los personajes secundarios son buenas comparsas?
9. ¿Están equilibradas las fuerzas del protagonista y el antagonista?
10. ¿Qué está en riesgo para los personajes principales?

Michel Chion sobre personaje y punto de vista

A veces, el guionista debe decidir de antemano desde qué punto de vista va a contar su historia, es decir con qué forma de identificación, con qué personaje y con qué modo de narración va a funcionar. El punto de vista elegido determina no sólo los ejes emocionales del relato (según ese punto de vista, una misma escena puede resultar dramática, divertida, o vista con frialdad), sino además su línea dramática.

Clasificación de puntos de vista

La visión por detrás (narrador omnisciente que lee en las mentes y relata los pensamientos de los personajes).

La visión con (narración centrada sobre un personaje, en primera persona o en tercera persona, que es el único cuyos pensamientos son comunicados al lector, espectador).

La visión desde afuera (en la que todas las acciones y datos del relato son vistos desde el exterior, sin entrar en sus mentes).

Apuntes sobre género y tono

Género

Los géneros no acaban nunca de surgir.

El género es siempre el mismo y es otro a la vez pues en cada obra en el género se combina lo nuevo con lo arcaico.

El género siempre parte de un modelo anterior y al ser él mismo, transforma y trasgrede el género del que bebe.

Hay que escribir con espontaneidad sin pensar el género o el tono.

En la re-escritura vale la pena pensar en qué género y tono se escribió y reajustar, en todo caso.

A cada género corresponde un tono:

TRAGEDIA - Tono serio, trágico

COMEDIA - Tono ligero, cómico

MELODRAMA - Tono sentimental

FARSA - Tono grotesco

Pero a veces se dan combinaciones entre tonos y géneros aparentemente opuestos. De éstas surgen algunos subgéneros o géneros que se matizan.

El estilo de un autor (personalidad, temperamento, influencias, estado de ánimo, época, cultura, rasgos voluntarios e involuntarios) permite la libre asociación de un tono a un género distinto.. El producto nace así de un modelo anterior, impreso por el tono que le da el autor.

Combinaciones posibles que ya han dado subgéneros o géneros matizados. Algunas combinaciones célebres:

TRAGEDIA EN TONO GROTESCO, ESPERPENTO (Valle Inclán, Francis Bacon, el pintor, Francisco Goya: los disparates).
MELODRAMA EN TONO GROTESCO Almodóvar
MELODRAMA EN TONO SERIO EN CONTRAPUNTO CON LA COMEDIA MUSICAL: *Bailando en la oscuridad.*
FARSA EN TONO SERIO- Pirandello, (farsa ontológica) Beckett
MELODRAMA EN TONO CÓMICO *Annie Hall* y *Manhattan* Woody Allen

Pueden o no tener nombres esos subgéneros. Si son nuevos, el tiempo los nombrará.

Hugo Argüelles:

Otros tonos:
TONO VAMPÍRICO. Inmortal, fálico: Drácula.
TONO HUMOR METAFÍSICO: *Esperando a Godot.*
TONO PATÉTICO: Chejov.
TONO TERROR FÍSICO: *Los pájaros.*
TONO GRAN GUIÑOL: Horror Gore.

Héctor Mendoza:

El tono es un estado de ánimo. El tono se capta sensiblemente. El tono y el género unidos dan el ritmo.

El estilo es una posición general frente al mundo en forma ontológica.

El estilo conjuga: corrientes subterráneas y subcutáneas (viscerales, sanguíneas, humorales, instintivas) con posiciones intelectuales estéticas (pensamiento frío) que nos conducen a una postura completa, total frente a la existencia humana.

Otros tonos de los que bebe el cine

Satírico: Distanciamiento destructivo
Irónico: Compasión educativa
Paródica: Situación repetida que disuelve al original
Caricatura: Exageración de los rasgos que tambien disuelve.
Cuento de hadas: Muestra al mundo como debería ser o preocupación ética del acontecer utópico.
Enigmático: Estructura con pregunta como respuesta.
Mito: Respuesta sin formular la pregunta.

No todas las risas son iguales.

Por eso no es igual una farsa que una comedia, que el género *slapstick*, que las *sitcoms,* que la farsa negra, que el humor negro, que los pastelazos, que la sátira, que parodia.

Risas no cómicas:

Risas donde nos excluimos de lo narrado:

La risa dolorosa
La risa sarcástica
La risa diabólica

La risa de superioridad
La risa de defensa
La risa agresiva

Risas de inclusión o cómica.
Donde nos unimos a lo narrado en franco abrazo de reconciliación con el otro, por ridículo que resulte:

La risa cómplice
La risa de ternura
La risa de defensa complaciente
La risa boba
Lo cómico: conciencia de los límites humanos (los míos, los nuestros, los tuyos).

Para Henry Bergson, en su ensayo La risa
La risa supone falta de elasticidad mecánica donde uno esperaría adaptabilidad y flexibilidad. Es cómico cuando una persona no actúa en forma apropiada al estímulo o situación.

Cualquier cosa que nos recuerda nuestros límites como humanos nos causa risa. Sólo nos reímos de los animales cuando nos recuerdan algo humano.

Lo inadecuado es lo que nos hace reír, lo que no es congruente.

Tragedia

Género realista. Posible aunque improbable. Personajes que admiramos por su temeridad y soberbia que los lleva a trasgredir el orden. Nos inspiran temor y compasión. Cuando pagan por su soberbia, nos llevan a la catársis.

Reconocemos nuestra condición mortal y aceptamos las reglas del cosmos. El orden cósmico que nos hace fatalmente mortales. Se dice que es un género adulto porque existe la conciencia de la muerte en el sustrato de la tragedia.

La compasión es provocada por la imperfección, la falla humana, lo que nos hace vulnerables. La compasión es la emoción que refleja una reflexión en torno a la vulnerabilidad. Estamos en todo ser que sufre. El caos y el cosmos, son contemplados en su desnudez.

"El silencio eterno de todos esos espacios infinitos me aterra." Pascal.

"La oscura raíz del grito." García Lorca.

"La tragedia derivada de una falla en el universo." Nietzche.

"La tragedia es incurable" Jan Kott.

Aristóteles
Hablemos ahora de la tragedia, resumiendo la definición de su esencia, según que resulta de las cosas dichas. Es pues, la tragedia, representación de una acción memorable y perfecta, recitando cada una de las partes por sí separadamente, y que no por modo de narración, sino moviendo a compasión y terror, dispone a la moderación de estas pasiones.

Género que nace en la Era Clásica.

Melodrama

Género simbólico. Imposible como nuestros deseos de infancia. División entre buenos y malos, lo malo y lo bueno dentro de nosotros mismos. Personajes simples, bien diferenciados por sus buenos y malos sentimientos.

Es un género que se apoya en la debilidad del bien frente al mal, y en nuestros deseos de ver que por una vez el bien venza. Y nuestro deseo de perfección. De que las cosas se comporten de un solo modo, sin complejidad.

Ejercitamos la auto-compasión identificándonos con la víctima virtuosa, inocente. Ejercitamos nuestros sentimientos más que nuestra razón y somos recompensados con una visión simple, clara, donde la inocencia es premiada. Reivindicamos nuestra inocencia, nuestra niñez.

Cuna romántica del melodrama

La idea del retorno a la naturaleza echó raíces y se volvió uno de los mecanismos de escape más populares del siglo XIX, de ese estrato urbano que soñaba en una idílica vuelta a la naturaleza. Rousseau, en el siglo XVIII, ya anunciaba una corriente anti racional que presagiaba lo que iba a ocurrir en el siglo siguiente.

Rousseau dio a la sensibilidad un carácter emocional más hondo. Se vuelven a prestigiar las emociones en el arte. En Alemania, el emocionalismo estalló en la forma más violenta, en el movimiento llamado Sturm and Drang que hizo una interpretación bastante libre del movimiento inical de Rousseau en su Contrato social: "El hombre nace libre y siempre está encadenado".

Búsqueda del sentimiento, la idea del hombre naturalmente bueno, la vuelta a la pureza natural son los escenarios ideales para el melodrama.

Diferencias entre el estilo clásico y el romántico:

Clásico: predominio de la razón, austeridad y simplicidad, economía en las formas y en las emociones. El dominio de la conciencia. Lo apolíneo.

Romántico. Predominio de las emociones, exhuberancia. Excesos formales y emocionales. El dominio del subconciente. Lo dionisiaco.

El espíritu clásico sistematiza, clasifica, ordena. El espíritu romántico reacciona ante el clásico. Se libera del ímpetu coleccionador y ordenador que lo aprisiona.

Se dice que el melodrama es el género romántico por excelencia porque atañe a los sentimientos (el tono que corresponde al melodrama es el tono sentimental) y porque parte de la idea rousseauniana de que el hombre es esencial y naturalmente bueno, y es la sociedad, la vida en las ciudades, la que lo envilece (villano, el que vive en las ciudades- *les villes*). Género que se populariza en la era Romántica.

Comedia

Género realista. Posible aunque improbable. Personajes cuyos defectos nos causan risa (no les tememos, no nos dan pena ni compasión). Le corresponde el tono ligero. Al final nos sentimos bien de estar vivos. Nos reconcilian con la vida. Sentimientos adultos.

Aristóteles.

La comedia es retrato de los peores, mas no según todos los aspectos del vicio, sino sólo por alguna tacha vergonzosa que sea risible; por cuanto sea lo risible es cierto defecto y mengua sin pesar ni daño ajeno, como a primera ojeada es risible una cosa ajena y disforme sin darnos pena.

Como en la tragedia, los personajes tienen fallas, son vulnerables, pero sus fallas no ocasionan catástrofes aunque sí ponen

ante nuestros ojos los límites de lo humano. Aceptamos nuestra condición.

Farsa

Género simbólico. Imposible como nuestros deseos de infancia, en libertad, como los sueños, las bajas pasiones sin culpa ni castigo, los chistes, la locura, el delirio, el absurdo.

Le corresponde el tono grotesco. Entendiendo grotesco como lo que pertenece a la gruta, lo profundo, lo subterráneo.

Ejercitamos la liberación total. Personajes cuyos defectos y acciones corroen el estado de las cosas, el orden del mundo, las reglas y códigos morales. Se suspende por completo el juicio moral, libertad sin cortapisas. El paraíso de lo inconciente.

Cuna romántica de la farsa

Romántico. Predominio de las emociones, exhuberancia. Excesos formales y emocionales. El dominio del subconciente. Lo dionisiaco.

El espíritu romántico reacciona ante el clásico. Se libera del ímpetu coleccionador y ordenador que lo aprisiona.

La farsa es el género que indaga en el inconciente, en lo irracional, los sueños, la infancia, la locura son los vasos comunicantes de éste género. Sin embargo,no se ubica su nacimiento en esta época. Género que se populariza en la era Romántica.

El cine es un animal omnívoro.

Se ha alimentado de todo tipo de géneros y tonos.

Géneros dramáticos que se cuentan en tonos que no les corresponde que se funden con géneros literarios: El thriller, la novela negra, el cuento de hadas, el poema, la epopeya, el relato espejo (el cuento dentro del cuento), la estrucura episódica como *Las Mil y Una Noches*, *Los cuentos de Canterbury*, *El Decameron* (de donde bebe el *Road Movie*).

Esta combinación ha dado lugar a miles de otras: la comedia negra, la comedia de costumbres, la comedia satírica, la farsa ontológica, el absurdo, la tragicomedia, etcétera.

Pero también se alimenta de los juegos (el ajedrez, las adivinanzas, etcétera).

Y también de los géneros musicales.

Esta manía de los humanos por clasificar...

Género	Enfoque	Concepción	Función	Dinámica
Tragedia	Realista	Temática	Catársis: identificación... compasión... purificación. Contemplación del orden cósmico	Movimiento externo (cambio de fortuna) e interno (toma de conciencia). Héroe: cualidades + defecto + circunstancia. Ciclos: orden... desorden...orden
Pieza	Realista	Formal	Catársis: identificación, compasión.	Movimiento interno (toma de conciencia) y estatismo externo. Personajes: cualidades y defectos en igual proporción.
Comedia	Realista	Anecdótica	Enseñanza moral (relaciones sociales): "no hagas esto"	Personaje: cualidades + vicio cómico = castigo, que por lo general es el ridículo y puede conducir a la reforma.
Melodrama	Simbólico	Anecdótica	Ejercicio de los sentimientos.	Lucha del bien y el mal representada en personajes puramente positivos y puramente negativos.
Tragi-comedia	Simbólico	Anecdótica	Captar la vida humana en un nivel ético.	Personaje en pos de una meta, enfrentado con obstáculos: estructura episódica. M + Obs. = P serio, obs. cómicos M + Obs. = P cómico, obs. serios
Obra didáctica	Simbólico	Lógica	Enseñanza que debe inducir a una acción concreta.	Armazón silogística y trasfondo anecdótico. Personajes melodramáticos. Uso de ornamentación (música, etc.).
Farsa	Simbólico	Según género de trasfondo	Catársis: choque emocional sin sentido evidente.	Sustitución de caracterización, diálogo, anécdota.

Apuntes en torno al guión

El oficio de escritor según varios autores

(Flannery O'Connor, Raymond Carver, John Ruskin, Montaigne, John Donne, Carriere, David Mammet, Charles Dickens, Hugo Argüelles.)

Admiro por encima de todo la habilidad que tiene alguno para expresar, sin vergüenza, sus sentimientos y aquellos aspectos de la experiencia personal que han elevado su espíritu. Compartir esa experiencia, es desde mi punto de vista, la forma más alta de la generosidad. Nos brinda la oportunidad de decir: No estoy solo.

No se supone que cuando escribas olvides la posición moral que mantienes. Tus creencias y pensamiento son la luz con la que observas, pero no son sinónimo de lo que ves ni sustituyen lo que ves. Para el escritor de ficción, todo atraviesa por la prueba de fuego en el ojo. El ojo es el órgano que involucra a la personalidad y al modo en que el mundo penetra en él. El juicio de valor comienza en el acto de ver.

Las historias son la expresión de nuestras identidades personales, nuestra respuesta frente a la condición humana. A través de las historias decimos a los otros quiénes somos. A través de ellas pertenecemos al género humano.

No man is an island entire of itself.

La mejor forma, la más natural y fructífera de los juegos de la mente es la conversación. La encuentro más dulce que ninguna otra acción de la vida.

El viejo texto sánscrito declara que una buena obra debe responder al espectador que se preocupa de sus asuntos, sus problemas familiares, el significado del universo y la naturaleza de su alma.

Los verdaderos antepasados de los guionistas son los narradores orales, los cuenta cuentos.

Durante la Edad Media, un gran maestro del *Teatro No* en Japón, definió así la regla Jo Hai Ku: La división en tres partes no sólo se da en las obra sino también en todas las escenas de una obra, en cada oración de cada escena y, a veces incluso, en cada palabra. (Las tres partes: preparación, desarrollo, erupción.)

Las historias y las fábulas enriquecen la existencia de la misma manera que los gusanos enriquecen la tierra de la que se alimentan.

El problema en la vida es que no sabemos cuándo parar. También en la literatura. Sólo el escritor sabe cómo concentrar la vida, cómo ponerle un alto. Por eso desarrollan un sentido del ritmo, intuyen cuándo callar, usar creativamente a las palabras en uso y revivir a las muertas.

Una historia debe ser larga en cuanto a su profundidad y debe darnos una experiencia en cuanto a su significado.

Cualidades de un buen escritor: seriedad, sinceridad y vacío.

Aquello que actuamos, dibujamos y escribimos brota no de la fantasía insignificante sino del alma de los tiempos. El alma que es observada y expresada por el artista.

¿A quién se le escucha? Sólo a aquella persona que habla sin motivos ulteriores, sin esperanza de ganar, sin deseos de cambiar el curso de las cosas.

A aquel que lo único que desea es crear. El artista.

Uno tiene la alternativa de ignorar el padecimiento ajeno pero al hacerlo va a dar justo ahí, al sufrimiento que ha evadido. El artista es el explorador de avanzada en la conciencia social. Por eso nadie cree en sus primeros reportes.

Ir hacia las cosas profundamente. Con cuidado y estando alerta. Quitarse toda resistencia y luego acometer el trabajo.

Prefiero las historias que involucran una persona, porque se trata de un ser individual que nos comparte la condición humana en general y su condición particular. Una historia involucra siempre de manera dramática, el misterio de la personalidad.

Escribir es un acto de soberbia pero para lograrlo hay que ser humilde.

Lo más importante que puede hacer un hombre es ver algo y contar lo que vio en una forma simple. Las historias son una pálida sombra de una buena conversación.

Cientos de personajes pueden hablar mientras que sólo uno de ellos puede pensar. Miles pueden pensar mientras que sólo uno de ellos puede ver. Ver con claridad, poesía, profecía y religión en una sola cosa.

La escritura creativa es la materia de la selección y el rechazo.

Escribir sin ambiciones ni desesperación.

La raíz de una historia: Un trozo de diálogo, una figura adentro de una aglomeración, una historia detallada, una escena del diario.

Una historia dice lo que no se puede decir de ninguna otra manera.

Una historia es buena cuando puedes ver cada vez más adentro de ella, cuando continuamente se escapa de tus manos.

La única manera de escribir historias es escribirlas y luego descubrir qué hiciste.

La memoria hace milagros cuando se topa con estímulos sensoriales (imágenes olfativas, visuales, auditivas, gustativas).

Dejar que la memoria ordene y reordene conforme al estado de ánimo.

¿Cuál es la respuesta? Pregunto el aprendiz de filósofo al Maestro. Él respondió: Por los dioses del Olimpo ¿cuál es la pregunta?

El escritor se da a los otros siempre, de todas las maneras posibles. No tiene secretos importantes que guardarse.

Tips de escritores

Estar en permanente estado de alerta: todos los días historias completas viajan delante de nosotros.

Dejar que el espectador haga su propias apuestas. Que el espectador se adelante a los hechos.

Algunos de mis párrafos se rehacen mentalmente durante cinco o seis noches antes de que pueda ponerlos en el papel. Sólo puedo ver con claridad en retrospectiva. Sólo trabaja mi mente cuando la pongo frente a los recuerdos. Hasta que las cosas que han pasado en el pasado pueden regresar a mí. Entonces veo el lugar, el tono de voz, la mirada, el gesto y la situación: nada se me escapa.

Una buena historia es aquella que ya hemos oído y que hemos olvidado. La repetición es lo que nos permite entender. La novela le debe al chisme lo que el teatro al escándalo.

La trama de la novela muestra los acontecimientos a través de la mente humana. La trama del teatro muestra la mente a través de los acontecimientos. El cine muestra los acontecimientos y la mente a través de la yuxtaposición de las imágenes. Los recuerdos que hemos olvidado es lo que llamamos imaginación.

Ejercitar todas las funciones cerebrales

Sobre los dos lados del cerebro:

El lado izquierdo	*El lado derecho:*
Racional	Metafórico
Vertical	Horizontal
Distinto	Continuo
Abstracto	Concreto
Realista	Impulsivo
Dirigido	Libre
Diferencial	Existencial
Secuencial	Múltiple
Histórico	Actual
Analítico	Holístico
Explícito	Tácito
Objetivo	Subjetivo

LA TRAMA para Bentley

La experiencia viva de una obra de teatro, como la de una novela o una composición musical, es un río de sentimientos que fluye dentro de nosotros, a ratos caudaloso y en otros momentos lento, deslizándose ya plácidamente en rápidos, a veces cayéndose en una cascada y otras deteniéndose en una represa, a veces desembocando en un océano.

¿A qué llamamos trama? Unidad menor de la vida.

¿De dónde viene su materia prima? De la diversidad de la vida.

La trama es un edificio construido con acontecimientos, sucesos, eventos, incidentes.

El toque que el autor da a una trama establece la nueva disposición de los sucesos en el orden más conveniente para conseguir el efecto deseado. Lo que el autor añade es lo que da un nuevo sentido a los incidentes.

La trama es ante todo artificial, una resultante de la intervención del intelecto del artista que consigue hacer un cosmos con los hechos que la naturaleza presenta en forma caótica.

La trama es una alteración de la vida con miras a perfeccionarla.

Peligros de la trama

La trama puede perder contacto con sus propios materiales como una flor que pierde contacto con sus raíces. Una trama arrancada de la sabia de la vida, muere. Si se da total predominio a la trama, se pierde el contacto con la sabia emocional de la misma.

No es dejarse caer desde lo alto sino resbalarse centímetro a centímetro por una roca escarpada.

El buen tramador es un maestro del freno y no del acelerador.

Aristóteles (en boca de él mismo y de otros)

La trama de una novela o drama es la síntesis particular temporal efectuada por el escritor haciendo uso de los elementos de la acción, personaje y pensamiento que constituyen la materia de su invención.

La trama es una mezcla de tres elementos (acción, pensamiento, carácter), la proporción de estos elementos es determinado por el autor de acuerdo a su objetivo (cuáles dos de estas tres son subordinadas).

Existen tres tipos de tramas:

La trama de acción es aquella en la que los personajes se subordinan a los dictados de la acción.

El desarrollo del personaje tiene una importancia secundaria así como el punto de vista del autor.

La trama del personaje es aquella en la que los personajes, sus respuestas a la acción y los efectos que esos eventos ejercen sobre el desarrollo de los personajes tienen una mayor importancia.

La acción y el pensamiento sirven para que los personajes se desarrollen y crezcan.

La trama del pensamiento es aquella en la que el punto de vista ha sido privilegiado. El autor usa la acción y a los personajes para delinear, discutir y examinar cierto punto de vista.

Sobre la acción

La acción se compone de las siguientes partes: Exposición, conflicto, punto de ataque, indicios, complicaciones, crisis, el clímax, el desenlace.

La *exposición* establece el tiempo y el lugar, los personajes y sus relaciones, el orden establecido o el equilibrio. Aquí se da la información que necesita el espectador. En unos cuantos minutos sabemos de qué trata la historia, en cuál mundo nos encontramos y descubrimos qué quiere el protagonista (no lo que necesita).

El *problema* establece un eventos que descompone el equilibrio, rompe el status quo, y pone a la trama en movimiento.

El *punto de ataque* es la patada que hace que definitivamente se mueva la trama en otra dirección. El personaje se adapta a esta situación e intenta recuperar el orden perdido.

El *indicio* es cuando aparecen ciertas claves o se plantan semillas de cosas que cobrarán importancia más adelante y que ponen la adivinación del espectador a trabajar.

Una *complicación* ocurre después e interfiere con la restauración del *status quo* o el re-establecimiento del equilibrio. Un personaje quiere alcanzar su objetivo pero las complicaciones

intervienen y obligan al personaje a reajustar las cosas y así el drama adquiere intensidad y consistencia.

Una *crisis* es el punto en que las acciones pueden seguir una o más direcciones y entonces se tiene que tomar una decisión. La crisis es el crecimiento natural de una complicación en la medida que el personaje camina hacia la comprensión de tal complicación hasta que llega a convencerse que no tiene más remedio que tomar una decisión y forzar una acción. Aquí descubrimos lo que el personaje necesita.

El *clímax* es la fase última de la crisis, el pico más alto de la acción, la emoción y el pensamiento. El punto de máximo desequilibrio, la ruptura más alta del *status quo*.

El *desenlace* es la conclusión de la historia, la continuación inmediata del clímax. Muestra los resultados de la decisión climática del personaje. También muestra la restauración del equilibrio, del status quo.

Ideas en torno al conflicto, la acción dramática y la progresión

¿Qué hace A para que Z llegue a una acción extrema?

Un relato quiere decir relaciones entre dos fuerzas.

La acción dramática es una acción que realiza un personaje; un movimiento conciente y voluntario para modificar el orden de las cosas. El impedimento de dicha acción es el disparador del conflicto.

La acción dramática es la actividad emocional que combina movimiento físico y diálogo. Incluye expectación, preparación y cumplimiento de un cambio en el equilibrio; éste arrastra a su paso otra serie de cambios.

El movimiento del cambio de equilibrio puede darse gradualmente pero el desplazamiento del equilibrio-desequilibrio-

equilibrio, tiene que ocurrir. Puede ser complejo o simple pero tiene que contener acciones objetivas (que se vean y oigan), progresivas (que vayan intensificando) y significativas.

Morfología del conflicto

1) Inercia que se rompe por un impedimento.
2) Conflicto entre voluntades (concientes y de la misma fuerza).
3) Progresión hacia un clímax (crisis ascendentes de un todo orgánico).
4) El clímax inevitable y en la cima de la intensidad.
5) Regreso al orden.

El conflicto en movimiento constante y en continuo crecimiento es lo que permite la progresión.

El conflicto es el choque entre dos voluntades de la misma fuerza. Choque de opuestos de la misma intensidad. Si el conflicto no está equilibrado, se va a derrumbar.

El conflicto es lo que motiva a un personaje al movimiento. Motivación que implica una acción conciente y voluntaria.

Para que el conflicto progrese tiene que haber una posibilidad de solución. Si no hay posibilidad de solución, no hay conflicto dramático. (Si no hay dos caminos no se da la disyuntiva, si no hay disyuntiva no hay progresión.)

Cuando una trama se atora (cae en una nueva inercia) y no sigue progresando ni moviéndose, hacen falta nuevos eventos, nuevos obstáculos, nuevas motivaciones para que el personaje, reaccione de nueva cuenta, para que siga intensificándose el conflicto y se ejerzan nuevas acciones dramáticas. Esto es, que la trama continúe tensándose hasta reventar en el clímax.

En torno al suspenso

No es sólo la ignorancia de lo que va a suceder a continuación sino más bien el activo deseo de llegar a saberlo, un deseo que ha sido suscitado por un estímulo previo. La primaria de las pasiones, ha dicho Descartes, es el asombro (*admiratio*). El incidente A debe despertar en nosotros el asombro previamente a que nos sintamos ansiosos de conocer el incidente B. El paso del primer incidente al segundo requiere de un mínimo de aplicación en el arte del narrador.

Sostener el creciente interés del espectador desarrollando las situaciones gradual y cuidadosamente.

El suspenso parecido al strip tease que lleva la curiosidad hasta que se vuelva insoportable.

Estructura a partir de varios autores
(Hitchcock, Mamet, Pasolini, Vanoye)

Los guiones son estructura. ¿Cuál es la columna vertebral de la historia?

He notado que al filmar las secuencias que no son clave para la historia, me dan fatiga y me hacen sentir aburrido y desesperado. Sólo me siento seguro al filmar las secuencias clave.

El montaje es a la película, lo que la muerte es a la vida.

Un escritor se supera si aprende a cortar, a quitar los adornos, lo descriptivo, lo narrativo y especialmente lo que sensitivo y significativo. ¿Qué queda entonces? La historia. Qué quieres decir cuando dices que la historia se cuenta en el corte. Una historia puede ser dividida en secuencias, una secuencia en escenas y una escena en tomas. La toma es la entidad más pequeña. Entre una toma y otra se cuenta la historia.

La secuencia es un conjunto de escenas unidas, conectadas por un lugar, una situación, un motivo. La escena es una unidad narrativa más densa y más breve que la secuencia. En ella sucede algo específico.

Una escena tiene una duración igual a la del tiempo real y una secuencia implica elipsis temporales.

El público no necesita información, necesita drama.

El tiempo de la película se divide en dos: el tiempo del reloj, *kronos*. El tiempo vivido, *kairos*. Esta doble función determina en el guión la contracción y dilatación de los acontecimientos y el encadenamiento de los eventos.

Intensificación y variedad: ritmo y montaje

Una película le gana al tiempo que transcurre a través de la intensificación visual, sonora, numérica, y rítmica y dramática.

Numérica (se van añadiendo elementos: acontecimientos dramáticos, personajes, repetición de referencias e imágenes).

Rítimicamente (se aceleran o alentan los acontecimientos para desesperar, para aislar, para exasperar, para movilizar).

La alternancia aparece como un principio de estructuración fundamental del guión. Alternancia de tiempos fuertes y débiles, tensos y relajados, acción y reposo, agitación y calma. Se alternan visuales y dialogadas. Escenas vacías y escenas muy pobladas. Días y noches. Interiores y exteriores. Silencios y ruidos.

La alternancia de los estados, de los ambientes y de las intensidades apunta a colmar una necesidad (de acción, de reposo, de explosión, de respiro)

Y a abrirse a la polaridad inversa.

La alternancia es la base misma de todo relato, de toda escritura, de toda obra.

Elipsis

La elipsis es el corazón estratégico de la mayor parte de los dispositivos secuenciales o modernos. Tiene funciones rítmicas, dramáticas y narrativas. El guión clásico contemporáneo cultiva sistemáticamente la elipsis con el fin de acelerar el encadenamiento de las acciones y disponer al espectador hacia la continuación. Le permite igualmente efectos de mistrio y de sorpresa cuando omite un hecho, una acción o unas palabras para disimularlos al espectador y eventualmente a un personaje.

Distintos tipos de elipsis

1) Elipsis no resueltas, no colmadas. La elipsis se convierte entonces en una laguna, en una carencia narrativa, en un hueco.

2) Elipsis casi invisibles y al servicio de la rítmica dramática (eliminan lo superfluo).

3) Elipsis violentas, evidentes y que eliminan lo esencial desde el punto de vista de la acción.

4) Elipsis que constituyen puntuaciones casi musicales, al modo de Godard, que acentúa por su parte el desarraigo dramático y narrativo.

5) La elipsis al servicio de la discontinuidad y la fundamenta en beneficio de efectos estéticos diversos, emanados sin duda de modelos secuenciales tomados de otras formas de expresión.

Apuntes en torno a los modelos clasicos

Helena Beristain: *Diccionario de retórica y poética*
En Aristóteles están consideradas la poesía heroica (elogio de los héroes y de los dioses), la poesía satírica (censura de los vicios) y la tragedia, construida sobre el principio de su función purificadora o catártica. El concepto maestro que rige estas categorías es el de la mímesis o representación de la realidad, y el género que destaca en esta clasificación es el dramático (con la regla de las tres unidades: de tiempo, de acción y de espacio).

Jan Kott:
Tragedia, género realista. Situaciones posibles aunque improbables. El personaje se enfrenta al poder del cosmos, se produce el desorden o el caos. Es castigado. Sufre. Reconoce sus límites, su error. Se reconcilia. Regresa al orden.

Aristóteles: *El arte poética*
Hablemos ahora de la tragedia, resumiendo la definición de su esencia, según que resulta de las cosas dichas. Es pues, la tragedia, representación de una acción memorable y perfecta, recitando cada una de las partes por sí, separadamente, y que no por modo de narración, sino moviendo a compasión y terror, dispone a la moderación de estas pasiones.

La comedia es retrato de los peores, mas no según todos los aspectos del vicio, sino sólo por alguna tacha vergonzosa que sea risible; por cuanto sea lo risible es cierto defecto y mengua sin pesar ni daño ajeno, como a primera ojeada es risible una cosa ajena y disforme sin darnos pena.

Llamo aquí poema épico un compuesto de muchos cuentos, como si uno quisiera meter toda la Iliada en una sola tragedia, pues en ella por ser tan dilatada, las partes guardan la magnitud correspondiente, pero en los actos dramáticos lo prolijo es contra la opinión recibida.

George Steiner: *La muerte de la tragedia*

Todos los hombres tienen conciencia de la tragedia en la vida. Pero la tragedia como forma teatral no es universal. El arte oriental conoce la violencia, el pesar y los embates de los desastres naturales o provocados; el teatro está repleto de ferocidad y muertes rituales. Pero esa representación del sufrimiento y el heroísmo personales a la que damos el nombre de teatro trágico es privativo dela tradición occidental.

A tal punto ha llegado a ser parte de nuestro sentido de las posibilidades del comportamiento humano, tan arraigados están en nuestros hábitos espirituales la Orestíada y Fedra, que olvidamos cuan extraña y compleja noción es esta de representar la angustia privada en un escenario público. Tanto esa noción como la visión del hombre que implica son griegas. Y casi hasta el momento de su decadencia, las formas trágicas son helénicas.

La tragedia es ajena al sentido judaico del mundo. El libro de Job es citado siempre como un ejemplo de visión trágica. Pero esa fábula sombría se halla situada en el borde exterior del judaísmo, e incluso ahí una mano ortodoxa ha afirmado los títulos de la justicia en oposición a los de la tragedia:

> Y bendijo Jehová la postrimería de Job más que su principio; porque tuvo catorce mil ovejas y seis mil camellos, y mil yuntas de bueyes y mil asnas.

Dios ha reparado los estragos sufridos por su siervo; ha recompensado a Job por sus infortunios. Pero donde hay compensación hay justicia y no tragedia.

El teatro trágico surge precisamente de esta afirmación:

> La necesidad es ciega y el encuentro del hombre con ella la despojará de sus ojos... Se trata de una visión terrible e inflexible que cala en la vida humana. No obstante, en el mismo exceso de su padecimiento se encuentran los títulos del hombre para aspirar a la dignidad.

En torno a: terror, compasión, necesidad, culpa, trasgresión, pathos, anagnórisis

El héroe inspira temor reverencial y compasión. Temor porque se atreve a rebelarse a los dioses (las fuerzas oscuras de la naturaleza), compasión porque es castigado por la diosa Némesis.

Pascal: *El silencio eterno de todos esos espacios infinitos me aterra.*

La compasión es sentir junto al personaje. Deriva de la empatía. No hay autocomplacencia en la tragedia ni en la comedia. En cambio si la hay en el melodrama y la farsa.

Nietzche recela de la compasión porque piensa que debilita a la especie.

La culpa

La culpa es la razón de ser del héroe trágico. Mientras en el melodrama nos identificamos con la inocencia, en la tragedia nos identificamos con la culpa. La comedia desplaza la culpa a los personajes de la obra.

La necesidad
Ananké, la diosa de la necesidad. Sus hijas, según Plutarco, las Moiras (el destino) son doncellas de bellos brazos que hilan la vida de cada individuo.

Ananké es la más fuerte de todos, la única potencia que no acepta sacrificios.

La Trasgresión
La trasgresión se da por una belleza estética y el sabor de los frutos prohibidos. Es Hamartia (error) e hibris (soberbia producto de la ignorancia).

Pathos
Sufrimiento, agonía, pasión.

Anagnórisis
Reconocimiento, revelación (el conocimiento de nuevo, saber lo que no sabíamos que sabíamos).

Repentina recepción de información que origina el súbito reconocimiento de un objeto o de un hecho por parte del personaje o el público (ya que éste puede recibir mayor información que algunos protagonistas que no participen en ciertas escenas).

Se consideraba más eficaz la anagnórisis combinada con una peripecia o accidente, un hallazgo, un hecho casual, una revelación, puesto que el reconocimiento presupone la existencia de un secreto, una ignorancia, un error, creadores de tensión y de suspenso.

Situaciones y tragedia: (F. Vayoe)
Edipo es un hombre a quien le dicen que ha matado a su padre y ha desposado a su madre. Tiene que rendir cuentas

por un pasado que es su propio pasado, aunque le cae encima como si fuera ajeno.

Antígona, para arrojar un puñado de tierra sobre el cuerpo de su hermano, tiene que romper las leyes del Estado-ciudad. Elige un gesto que por ley se castiga con la muerte.

Orestes por vengar a su padre, tiene que matar a su madre y al amante de ésta.

Casi todas las grandes tragedias pueden contarse en dos o tres frases. Son, antes que nada, *situaciones* en el sentido que se usa en el teatro. Situación significa una relación entre el héroe y el mundo, entre el héroe y otros personajes.

En la tragedia la situación está siempre en el presente, pero tiene un pasado que la define y un futuro que se ha pronosticado.

La situación es independiente del carácter del héroe; se le da, por así decirlo, desde afuera.

La superación del héroe trágico es el filósofo de corte oriental (Vayoe).

Dotado para la elección racional, la poraíresis más exigente, el sabio, más apático que patético, es un modelo de libertad. No le asedian las pasiones, no le zarandean los dioses, no cede a las presiones externas. Sin graves ignorancias, avanza seguro hacia la felicidad. Su autonomía, su autosuficiencia, le deparan una estabilidad emocional, sin riesgos. (Ese ideal del sabio está acentuado por cínicos, estoicos y epicúreos, es decir, por pensadores posaristotélicos.) El filósofo, justo y feliz, es antitrágico por esencia. Sin embargo, su actuación está hecha de renuncias. No está entre los grandes de este mundo. No conoce los terribles conflictos de la pasión. Es un profesional de la contemplación, de la teoría, y su resignación habita un teatro desierto y plácido, sin los viejos mitos y abandonado por los dioses.

HAMARTIA para Francis Vayoe

El dios es el error, el enemigo interno que como una astilla bien encajada en la piel se hace invisible. El destructor invisible de Sófocles acecha en lo oscuro y ataca por sorpresa: está adentro del héroe y al mismo tiempo fuera de él.

El héroe trágico es culpable. La culpa es su razón de ser. Identificarnos con el culpable hallarnos domoinados por sentimientos de culpa significa haber decidido ya quién es el inculpado: nosotros mismos.

El delito que se oculta detrás de los delitos de los dramas trágicos es el delito de haber nacido. Para algunos el sentido de la tragedia era algo que emanaba de una herida del héroe, pero a partir de Nietzche es una falla en el universo. La tragedia es la oscura raíz del grito.El natural deseo de conocer se ve contrariado por la falta del correspondiente deseo de afrontar la realidad, contradicción que fue el origen de uno de los conflictos arquetípicos de la tragedia

Objetivo: Aceptar la condición humana con desesperación razonable.

Modelos de guión

El modelo clásico se basa en el pragmatismo orientado hacia el fin, hacia el resultado: desde esta perspectiva, incluso el inconciente puede integrarse en la acción valoradora para construir un personaje pleno.

El modelo clásico está caracterizado por su concentración en la acción, su preocupación por la racionalidad de los encadenamientos aliada con la eficacia dramática. La constitución de personajes consistentes y motivados situados en un contexto claro, su coherencia lógica y sicológica.

Palabras de Italo Calvino sobre los clásicos

> Si leo la Odisea leo el texto de Homero, pero no puedo olvidar todo lo que las aventuras de Ulises han llegado a significar a través de los siglos, y no puedo dejar de preguntarme si esos significados estaban implícitos en el texto o si son incrustaciones o deformaciones o dilataciones.

El modelo clásico

Los sucesos y accidentes, como el desenlace trágico, deben proceder del fin de las intenciones, de la pasión del personaje y no de eventualidades exteriores.

El destino trágico del personaje se crea por unos móviles internos, por sus acciones en cuanto voluntad puesta en acción con conciencia de unos resultados y unas consecuencias que repercutirán sobre el carácter. El héroe lleva consigo mismo los frutos de sus propios actos.

Lo verosímil deriva de lo necesario, es decir, de un conjunto de encadenamientos lógicos dispuestos por el autor.

En torno a las palabras de Jan Kott

Heracles acepta la condición humana con desesperación razonable. Sabe que incluso los más fuertes se quebrantan y que la locura y la vergüenza pertenecen a toda la humanidad. Esta aceptación es lo que los hace mejores a nosotros porque se han atrevido a enfrentar el conflicto entre la curiosidad por saber y el miedo a las consecuencias.

La tragedia es incurable. La tragedia es nuestra conciencia herida , irremediablemente. Una vez que se conoce, no hay regreso.

Dios si acaso existe, es responsable del mal en el mundo. Un dios justo contradice toda la experiencia de la humanidad.

El héroe trágico tiene la virtud de dar a conocer lo desconocido". Encarnan el enigma. Edipo y Prometeo dieron a conocer lo desconocido (nuestros sueños se volvieron realidad).

Sartre y Brecht en torno a lo trágico

Sartre:

> No importa lo que nos hacen; sólo importa lo que hemos hecho con lo que nos hacen.

Brecht:

> Nunca he comprendido la diferencia que la gente encuentra entre lo trágico y lo cómico. Lo cómico, en todo caso, me parece a mí más irremediable que lo trágico. Lo cómico no tiene ninguna escapatoria.

En torno a Ovidio, su Metamorfosis, y los mitos

Rubén Bonifaz Nuño:

> Móvil todo como un pantano sin término; cambiante todo sin tregua, cayendo imparable de una apariencia en otra; víctima de una apariencia siempre distinta a la que tuvo hace menos de un instante, sujeto al tiempo, presa de un espacio que no posee, hierve y se revuelve el mundo que contempla el poeta empavorecido.

Roberto Calasso:

> Las historias jamás viven solitarias: son ramas de una familia, que hay que recorrer hacia atrás y hacia delante.
>
> Este paso, a su vez, dependía del transcurso de los acontecimientos en la historia de las metamorfosis. Las formas se manifestaban en el momento que se transformaban. Y cada forma tenía una perfecta nitidez, mientras permanecía idéntica. Pero se sabía que un instante después podía ser sustituida por otra... Con el paso de las generaciones, la metamorfosis se hace cada vez más difícil, y cada vez se muestra más evidente, el carácter fatal de la realidad: lo irreversible.

Italo Calvino:

> *Las Metamorfosis* quieren representar el conjunto de lo narrable trasmitido por la literatura con toda la fuerza de imágenes y significados que ella implica, sin escoger -con arreglo a la ambigüedad propia del mito- entre las claves de lectura posible. Sólo acogiendo en el poema todos los relatos que fluyen en todas direcciones, que se agolpan y empujan para encauzarse en la ordenada serie d sus hexámetros, el autor de *Las Metamorfosis* estará seguro de que no se pone al servicio de un diseño parcial sino de la multiplicidad viviente que no excluye ningún dios conocido o desconocido.

Carlos García Gual:

> El mito es un relato, una narración que puede contener elementos simbólicos, pero que frente a los símbolos o a la imágenes de carácter puntual, se caracteriza por presentar una historia. Los actores de los episodios míticos son seres extraordinarios, muy a menudo seres divinos, ya sean dioses o figuras emparentadas con ellos. Son más que humanos y actúan en un marco de posibilidades superior al de la realidad natural.

Los mitos son el reinado del azar. La tragedia el reinado de la necesidad. La literatura es el reino de la metamorfosis.

En la tragedia, la metamorfosis es acotada por la necesidad.

Modelos de guión:
El modelo episódico según Francis Vanoye

Toda gran obra es, o bien una Ilíada o una Odisea, siendo las Odiseas mucho más numerosas que las Ilíadas: El Satiricón, La Divina Comedia, Pantagruel, Don Quijote y, naturalmente, Ulises, son Odiseas, es decir relatos de tiempos plenos.

Las Iliadas son, por el contrario, búsquedas del tiempo perdido, ante Troya, en una isla desierta o en casa de los Gueramantes.

Odisea

La historia horizontal postula un viaje, un itinerario, una marcha, no se vuelve atrás, por donde se pasa ya no se vuelve... Los lugares se abandonan... es el personaje que avanza.

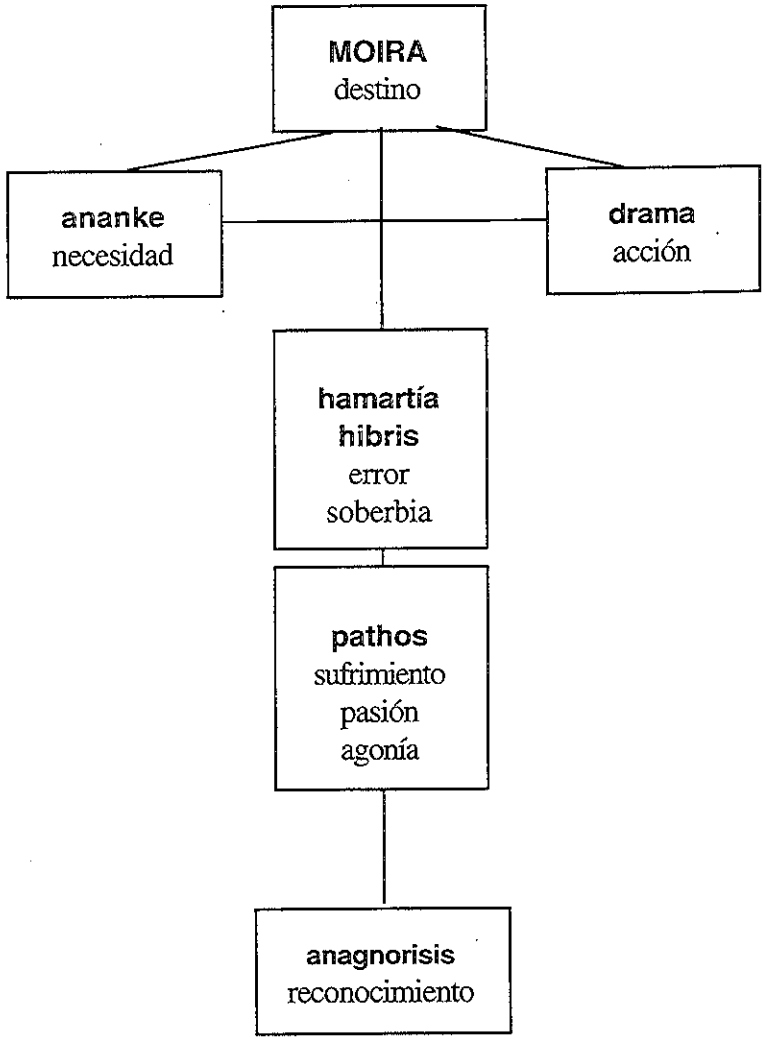
Las Odiseas son viajes, vagabundeos más o menos agitados, amenizados con aventuras y encuentros encaminados a un objetivo más o menos preciso y lejano, exterior o interior al personaje.

Está asociado a la búsqueda de sentido o identidad.

Ilíada

La historia vertical implica el retorno a un punto, la ida y vuelta. Las Iliadas evocan un lugar cerrado-vedado o prohibido, o deseado, en el que se intenta penetrar o del que se trata salir, combates, apuestas, etcétera.

La búsqueda está asociada a la búsqueda de poder, búsqueda de verdad, búsqueda de un objeto perdido.



Apuntes en torno a los modelos modernos

Diferencias entre el modelo clásico y el modelo moderno

El clásico se caracteriza por su concentración en la acción, su preocupación por la racionalidad de los encadenamientos aliada con la eficacia dramática, la constitución de personajes consistentes y motivados situados en un contexto claro, su coherencia lógica sicológica.

El moderno se caracteriza por contenidos más ambiguos o poco compactos, esquemas dramáticos más débiles y procedimientos de distanciamiento y reflexión.

La diferencia es clara: mientras el modelo clásico privilegia la claridad, la sencillez y tiene ideas definidas, el modelo moderno ironiza sobre lo que está contando. Ya no hay la misma seguridad. El pensamiento detrás de las cosas se divide, se autodestruye constantemente. Las cosas ya no son lo que parecen. En suma, el reino de la ironía, la falta de compromiso con la propia expresión usada en cada caso, conservando la conciencia de que igual o mejor se podía haber usado otra forma de expresión, ya que todas son relativas.

La raíz de la insatisfacción del espíritu romántico con todo lo concreto está en la contradicción interna por la que el hombre se siente despegado de su propio yo, descontento con él, extraño ante su propia identidad, que le hace no sólo huidiza y desconocida a fuerza de cambiante, incluso amenazadora y hostil.

Esto se debe a que el modelo moderno bebe de los modelos literarios del siglo XIX con sus dos modelos de relatos literarios simétricos, uno clásico derivado de la tradición realista

(balzaquiana), y el otro derivado de la escritura que cultiva la polifonía, el subjetivismo indirecto libre, la reflexividad, la desdramatización, la parodia.

Dios ha muerto dice Nietzche y los hombres se ponen a pensar el mundo desde diferentes perspectivas. Contradictorias, desordenadas.

La Ilustración con su visión racional (privilegia la ciencia) dio lugar a la desdramatización (Diderot, por ejemplo).

Su contraparte, el Romanticismo dio lugar a la sobredramatización (Víctor Hugo). El choque construyó el discurso polifónico, la parodia, subjetivismo indirecto libre.

Estas fuerzas influyen claramente en literatura a través del *Nouveau Roman* en los años cuarenta en Francia (Robbe Grillet, Duras, Sagan), que a su vez influye en la Novelle Vague (Godard, Truffaut, Rivette, Resnais).

Pero también la influencia realista de la novela de Balzac con su vasto retrato de la sociedad. Zola y el naturalismo desvirtúan la idea de una sola naturaleza humana. Freud y la sicología desnudan también los mitos. Colocan lentes de aumento sobre la naturaleza de los hombres, las mentes, el inconciente.

La segunda gran fuente que alimenta al modelo moderno es la que le ofrecen los relatos multiformes del siglo XX. La Primera y Segunda Guerra Mundial influyen también. Se corroe la idea de la racionalidad de la vida y de la historia ascendente.

En el siglo XX, Pirandello, Thomas Mann, Kafka, Ionesco, Breton, Virginia Woolf y James Joyce, terminan por poner de cabeza las certezas.

Esta mezcla tan explosiva habría de colocar al escritor y al director cinematográfica en otra perspectiva de las cosas. Se diluye la idea de que se pueda decir algo unívoco: yendo a tientas por la nada.

El hombre se sabe alienado, desposeído de sus actos tanto por la historia, la sicología y la sociología.

Analogía e ironía

Hasta el Renacimiento prevalecía la ciencia de las correspondencias. Lo que es aquí es allá. El todo establece puentes entre las cosas. El pensamiento moderno, al desplazar a la tierra como centro del universo, se escinde.

En el tiempo clásico priva la analogía.

En el tiempo moderno la ironía.

La analogía es la metáfora en la que se sueña la unidad, y la diferencia se proyecta como la identidad.

La ironía implica la desunión entre las cosas. Uno se divide en dos. La ironía implica el perpetuo escindirse.

En el modelo clásico hay analogías y si el héroe se aparta, el cosmos se rompe y tiende a buscar de nuevo su armonía.

En el modelo moderno no existe ninguna posibilidad de la armonía.

Ironía y analogía son irreconciliables. La primera es la hija del tiempo lineal, sucesivo e irrepetible. La segunda es la manifestación del tiempo cíclico: el futuro está en el pasado y ambos en el presente.

La analogía se inserta en el tiempo del mito y es su fundamento: la ironía pertenece al tiempo histórico, es la consecuencia y la conciencia de la historia.

Desde la mirada irónica, el universo no es una escritura accesible para el hombre. Es un disparate. Una broma de mal gusto. Una ruptura.

El tiempo del mito: la tragedia clásica, el héroe y los dioses

El tiempo histórico: el melodrama, la tragicomedia donde la sociedad es el único marco posible de los actos humanos.

La farsa y la pieza donde los cielos están vacíos.

El *no-personaje*, el personaje opaco, el personaje problemático, el personaje como representante de las clases sociales que responden al surrealismo, simbolismo, sicologismo, marxismo.

Antigüedad: estilo clásico; severidad. El fin es serio y racional. Realista (Sófocles-Shakespeare). Tragedia, Comedia.

Ilustración: Pieza didáctica. Estilo Neoclásico. Conocimiento ciéntifico. Diderot, Voltaire.

Romanticisimo: Simbolista. Pasión. Exhuberancia. Necesidad de liberar. Melodrama, Farsa.

Realismo, Naturalismo: Pieza. Realista. Aspira a la verdad humana a través de la sicología, la sociología, la política. Chejov, Ibsen, Zola, Freud, Comte.

Vanguardia. Mezcla de tonos diversos. Estilos mezclados, mayormente simbólicos: expresionismo, impresionismo, surrealismo, dadá, neogóticos, *horror gore*, absurdo, *Nouveau Roman*, Brecht, Pirandello, Ionesco, etcétera.

Modelo Hollywood: Abreva del Modelo clásio integrando el short story del siglo XIX bebiendo de una visión romántica pero basándose en los conocimientos "científicos" de la sicología y la sociología.

Sobre la ironía;:

Romanticisimo: La diferenciación entre alma y cuerpo en choque al inteirior del hombre.

Tieck:

> Será pues preciso que el hombre se vea obligado a transportar en su interior un enemigo irreconciliable -adonde quiera que vaya.

Surge la figura del doble en Hoffman. La figura de la máscara y el desdoblamiento de la personalidad.

La identidad propia como un truco de la locura. El *yo* que se diluye en muchos. La imposibilidad de aferrarse a la identidad que generó autores que necesitaron de muchas máscaras como Pessoa y Machado para poder expresar la multiplicidad de las voces que los habitan.

La idea de la inaccesibilidad al poder en Kafka. La historia por encima de los hombres. Las clases sociales como celdas infranqueables. Nada es lo que parece. El reino de la incertidumbre. No queda más que sentirse dioses pues dios ha muerto.

La esencia del arte romántico reside en que el objeto artístico es libre, concreto, y la idea espiritual se da en su misma esencia, todo ello revelado a la mirada interior más que a la exterior. El arte romántico debe buscar su realización precisamente en tal vida interior, ser un reflejo de ella. Así la vida interior triunfará sobre el mundo exterior: triunfará de tal modo que el mismo mundo exterior proclamará la victoria de aquél, con la que la apariencia exterior se hundirá en ausencia de valor.

El romanticismo nace como reacción a la Ilustración. (Víctor Hugo, Schelling, Holderlin, Poe.)

El realismo y el naturalismo nacen como reacción a todo un siglo de romanticismo.

El impresionismo y el expresionismo síntetizan ambos mundos (realismo, naturalismo y romanticismo).

El dadaísmo y el surrealismo reaccionan nuevamente. El absurdo, la farsa ontológica, el *thriller* metafísico.

Los frutos de estas vanguardias en el arte y el pensamiento se hacen carne en los grandes escritores del siglo XX: Ibsen-Chejov, Strindberg, Dostoievski-Kafka-Pirandello-Conrad-James Joyce-Virginia Woolf, Ionesco, Brecht.

Todos ellos cuestionan de diversas maneras al Romanticismo y a la Ilustración pero nacen de su seno, beben sus contradicciones.

De ellos abreva el arte de los grandes autores cinematográficos: Eisenstein, Buñuel, Godard, Hitchcock, Woody Allen.

De la Ilustración: el cine francés.

De la crónica y la historia: el neorrealismo italiano.

El cine bebe de la literatura de todos los tiempos. Pero también de la pintura y el teatro, de las corrientes del pensamiento. Es el arte moderno donde desemboca toda la historia del arte. Por eso es un crimen amordazarlo ahora e imponerle el modelo Hollywood, que si bien es también una síntesis de muchos cosas, no es el único camino posible para el cine.

Modelo Hollywood

El cine norteamericano fue fundiendo la forma del cuento corto (short story) con la línea de la curva dramática de la obra de teatro y concentrando la acción a la manera del modelo clásico.

Alfred Hitchcock

> *A film cannot be compared with a play or a novel-sequences can never stand still, theymust carry the action forward. It is closer to a short story, which, as a rule, sustains one idea that culminates when the action has reached the highest point of the dramatic curve.*

> Una película no es comparable a una obra de teatro o a una novela. Las secuencias no pueden quedarse quietas, deben empujar la acción hacia delante. Una película se parece más al cuento, el que, por regla general, sostiene una idea que culmina cuando la acción ha alcanzado el punto más alto de la curva dramática.

> *Short story: condensed fictional narrative, usually in prose. Typically concerning a relatively small number of characters involved in a single action.*
>
> *With one thematic focus, short stories are aimed at exciting in the reader a single emotional response. The novel, by contrast, typically presents many characters more leisurley through several interconnecting story lines and conflicts and evokes a multiplicity of emotional reactions.*

> *Short story*: narrativa ficticia condensada, generalmente escrita en prosa. Atañe a un número relativamente pequeño de personajes envueltos en una acción singular.
>
> Con un foco temático único, involucan al lector hacia una respuesta emocional singular. La novela, por contraste, presentan muchos personajes a través de varias líneas narrativas y conflictos y evocan una multiplicidad de reacciones emocionales.

Preguntas de Chris Vogler
en relación a la estructura

¿Se establece la naturaleza de la película desde el inicio?
¿Es una buena historia?
¿Queda claro el conflicto desde las primeras páginas?
¿Es emocionante la apertura?
¿Cómo está manejado el planteamiento?
¿Se detiene la acción para dar información en el inicio?
¿Arranca pronto?
¿Fluye?
¿Las escenas están tejidas firmemente o están sueltas?
¿Hay un camino claro?

¿Nos lleva a algún lado?
¿Las transiciones entre las secuencias son suaves o visualmente interesantes?
¿El segundo acto mantiene el interés?
¿El clímax cumple con las expectativas?
¿Están cerradas las líneas narrativas?
¿Está balanceada la estructura?
¿El final es satisfactorio?
¿Hay un conflicto fuerte?
¿La película logra atraparnos?
¿Se encuentran claros los antecedentes del personaje?
¿Qué quiere el héroe?
¿Qué le impide conseguirlo?
¿Qué pasa si no lo logra?
¿Está atrapado el personaje en su conflicto?
¿Nos importa el personaje principal?
¿Hay una sorpresa o *twist* en la solución?

Modelo Hollywood de personaje (Según Vanoye*)*

Personajes:

Adaptados a la historia.
Distintos unos de otros.
Coherentes.
Susceptibles de oposiciones.

Se recomienda construir la historia alrededor de un personaje central, o a lo sumo de una pareja, pero en este caso es preferible que uno de los dos se imponga, estatutariamente sobre el otro.

Objetivos y motivaciones:

Qué quiere. Qué hace para lograrlo. Qué se interpone. Cómo lo enfrenta. Qué descubre. Qué le sucede.

Este personaje central debe tener un objetivo, unas motivaciones en relación con la historia en la que está integrado.

Rasgo principal (exterior) y rasgos secundarios (interiores)

Este personaje debe revelarse progresivamente al espectador a través de lo que parece, hace y dice. Estos elementos constituyen los componentes externos del personaje que también posee elementos internos no revelados totalmente al espectador pero que constituyen el fondo.

Contexto:

Este personaje evoluciona en un contexto (familiar, social, histórico, profesional). Tiene necesidades específicas, un punto de vista y comportamientos que son otras tantas premisas de los conflictos que le esperan (con otros y/o consigo mismo) y de su manera de reaccionar ante los obstáculos que va a encontrar.

Bajo esta óptica se ve que el persoanaje así definido, con su sicología, representa, una garantía de la coherencia de conjunto del guión, de la continuidad del encadenamiento de causas y efectos.

Este modelo debe mucho a las especulaciones científicas y positivistas de la época realista naturalista (influencias del medio y de la herencia, que explican las motivaciones y los objetivos de los personajes) Zola y Comte.

También debe mucho a Aristóteles y Sófocles en cuanto a que el viaje del héroe sigue una curva dramática; y a Hemingway en cuanto al dibujo del héroe mismo.

Paradigma Hollywood

Una estructura de tres actos de una película de 90 a 120 minutos
Secuencias de 5 a 15 min. Aprox.
Escenas de 3 a 4 min. Aprox.
Bits 1 min. Aprox.

Planteamiento:
Introducción
¿Quién es el protagonista, cuál es el lugar, tiempo, estado de ánimo, tamaño, alcance, sentimiento, punto de vista? ¿De qué va la historia? ¿De quién es la historia? ¿Qué quiere el protagonista y qué le impide conseguirlo?¿Nos gusta el héroe, nos identificamos con él? ¿Qué ocurre después?

Nueva oportunidad
Algo ocurre que conduce a los acontecimientos hacia una nueva dirección determinada.

Escoger una opción
Basado en la nueva oportunidad, el protagonista escoge un camino hacia el objetivo, hacia la meta principal.

Cambio de planes. Momento crucial
¿Qué suceso desvía al protagonista, le obliga a responder o reaccionar, establece el plan meta del protagonista, define el nuevo camino del protagonista para el Acto II? ¿Las metas objetivos se vuelven específicos?

Progresión
Los planes para conseguir los objetivos funcionan. Hay conflictos pero las cosas van bastante bien. El protagonista cambia, las circunstancias cambian y los desafíos aumentan.

Moviéndonos hacia la metáfora
Una pequeña escena con alusiones simbólicas, que nos muestre el desarrollo del personaje y nos de una pista hacia la resolución.

Punto de no retorno
Algo ocurre de tal manera que el protagonista es puesto en evidencia y obligado, en contra de todas las posibilidades hacia el objetivo. No puede volver atrás. A veces el objetivo externo ha pasado a ser interno y el perseguirlo puede cambiar al protagonista.

Momento posterior:
Un momento ligero, que típicamente sigue al punto de no retorno. No sigue acción alguna, pero nos muestra como él está cambiando, luego los obstáculos se agravan.

El objetivo se vuelve más difícil de conseguir. Parece que va a necesitar todo para conseguirlo, es más difícil de lo que creía, pero el protagonista lo quiere con más pasión, pone más empeño pues es más difícil de lo que creía.

Todas las esperanzas se han perdido. Contratiempo importante. El gran pesimismo, momento de rendición.

Parece que el protagonista no conseguirá su objetivo y está a punto de rendirse, pero algo ocurre que lo cambia todo, un

acontecimiento posibilita una oportunidad para conseguir el objetivo, que el protagonista desconocía.

El último esfuerzo-una acción concreta
Intensificación final de la persecución del objetivo por parte del protagonista, que normalmente se concreta aquí en conseguir una acción específica. Ocurre un acontecimiento que educa al protagonista y la resolución empieza. El protagonista puede estar consiguiendo algo más o algo diferente de lo que en un principio se propuso conseguir, el protagonista ha aprendido algo y ha cambiado. A causa de ello empiezan nuevas complicaciones.

Clímax
El protagonista está cerca, puede ver el objetivo, el obstáculo final, debe abandonar todo para perseguir el objetivo, momento de crisis donde todo está en peligro, momento final, todo o nada. El protagonista gana o pierde el objetivo y la motivación exterior se resuelve claramente, a menudo, a través de una confrontación con un justo castigo.

Desenlace
¿Cuál es el resultado, la resolución, la nueva vida del protagonista?

El viaje del Héroe (Joseph Campbell)

1. El futuro héroe está en su casa. Oye la llamada que debe conducirlo a un país desconocido. Toma la decisión de partir.
2. En el momento de la partida, o poco después, se beneficia con la ayuda de un guía espiritual (que podrá seguirlo a

distancia). El guía le da consejos y eventualmente, instrumentos de poder.
3. Partida.. Primeras pruebas. Encuentro de ayudas y de oponentes.
4. Llegada al umbral del país desconocido. Confrontación con el guardián del umbral.
5. Penetración en la región de los misterios. Prueba suprema y glorificadora.
6. Recompensa
7. Abandono de los instrumentos de poder y regreso del hogar..

Diálogos según Chris Vogler
¿Suenan como la gente habla en la vida real?
¿Son congruentes?
¿Se mantienen en tono los personajes?
¿Todos los personajes hablan igual?
¿Es apropiado el lenguaje para la época y el lugar donde se desarollan los acontecimientos de la película?
¿Se suceden con naturalidad'

Otros
1. El diálogo revela el carácter.
2. Establece las relaciones entre los personajes.
3. Se usa en los personajes secundarios para decir cosas sobre el principal.

Y para marcar otros puntos de vista diferentes:
1. El diálogo efectivo puede mover la historia
2. Informa.
3. Para comentar la acción

4. Para mantener unido al guión.
5. Se usa frugalmente. No debe sustituir a las imágenes ni a la acción.

Dramatizar (Michel Chion)

Concentración: con el fin de dar mayor unidad a la historia.

Emocionalización: Contar la historia de manera que suscite una participación emocional, no neutra.

Intensificación: Exagera los sentimientos

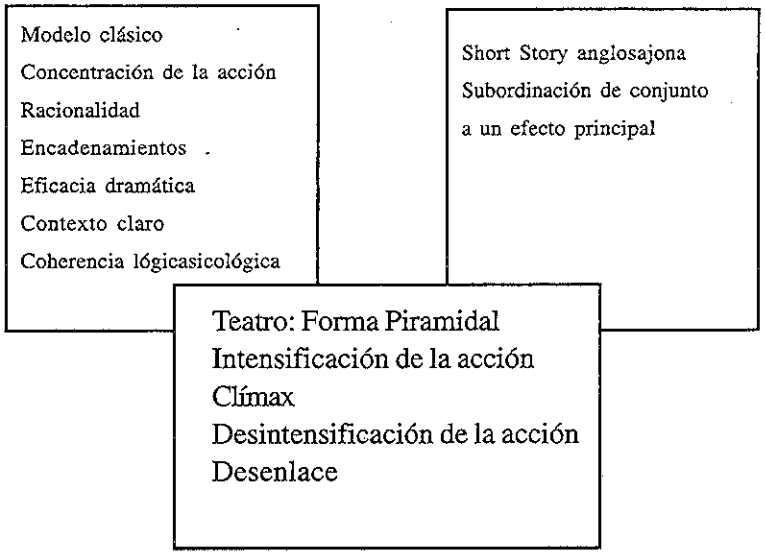
Jerarquización: Se iluminarán cosas importantes.

Creación de una curva: La narración seguirá una progresión

Mc Kee: Diez Mandamientos

1. No quitarás el clímax ni la crisis de las manos del protagonista.
2. No le harás fácil la vida al protagonista.
3. No expondrás los eventos por los eventos mismos.
4. No usarás falsos misterios ni sorpresas gratuitas.
5. Respetarás a tu público
6. Deberás conocer tu mundo como dios conoce éste.
7. No complicarás las cosas cuando la complejidad es mucho mejor.
8. Buscarás el final de la línea, la negación de la negación, llevando a tus personajes a los extremos y a la mayor profundidad del conflicto dentro de los límites probables de tu propia historia.
9. No escribirás con los sentimientos a la vista; pondrás subtexto bajo cada texto.
10. Reescribirás.

Modelo Hollywood



Bibliografía comentada: Algunos libros imprescindibles

Aristóteles: *El arte poética.* Editorial Paidós, 1948.

•Descripción: Libro fundador de teoría sobre el arte de la escritura en todas sus facetas escritas en el siglo V A. De C. Imprescindible punto de partida de todas las teorías dramáticas posteriores.

•Libro que hay que leer cada cierto tiempo, pues en cada edad de la vida se lee de diferente manera, adquiere nuevos significados, no sólo para escribir sino también para comprender la vida.

Bentley, Eric: *La vida del drama,* Editorial Paidós, 1998.

•Descripción: estudio clásico sobre los géneros dramáticos y relación con la sicología.

•Apasionante estudio sobre los géneros no sólo en relación al teatro sino también en su ámbito narrativo y cinematográfico. Escrito con maestría y siempre teniendo en mente las fuentes sicológicas de los géneros.

Brady, John: *El oficio del guionista,* Editorial Gedisa, 1995.

•Descripción: Entrevistas a tres guionistas norteamericanos clásicos del cine y la televisión:. Paddy Chayefsky, Neil Simon, Ernest Lehman y William Goldman.

Interesantes conversaciones con algunos guionistas clásicos del cine norteamericano donde los vemos con sus manías, sus odios, sus amores, sus trucos, su talento. Sus triunfos y fracasos.

Bogdanovich, Peter: (Ed.): *The Best American Movie Writing 1999,* Jason Shinder, Series Editor, 1999.

•Descripción: artículos de diversa índole escrita por autores importantes. Scorsese, Gore Vidal, E.. L. Doctorow, John Brodie y otros.

•Bogdanovich, director de cintas importantes como *The Last Picture Show* y *Mask*; recopila los mejor artículos en torno al cine publicados durante 1999.

Variado libro que permite pensar el cine norteamericano desde distintos ángulos, siempre vivos e interesantes.

Carriere, Jean Claude: *The End,* Editorial: Paidós, 1998.

•Descripción: Práctica del guión cinematográfica.-Trabajo de escuela- Problemas del guión cinematográfico

•Libro muy especial de Carriere donde habla desde los aspectos más pragmáticos del oficio de guionista pasando por ejercicios prácticos para escribir hasta reflexiones de orden teórico.

Carriere, Jean Claude: *La película que no se ve,* Editorial: Paidós, 1997.

•Descripción: Algunas palabras sobre el lenguaje. Una realidad en fuga. El tiempo hecho pedazos. La desaparición del guión..

•Recuerdos y relatos menos didácticos, más libres de uno de los guionistas más importantes de la historia del cine. Leer su curriculum hace llorar.

Feldman, Simon: *Guión argumental. Guión documental* Editorial Gedisa, Colección Multimedia. cine, 1996.

•Descripción: El guión: cinco preguntas-Objetivos y contenidos. Estructuras internas. Formas externas-La banda de sonido-Métodos de trabajo.-Informaciones complementarias.

•Libro didáctico y claro para aproximarse al guión de documental y de ficción.

Gaudreault, André y Francois Jost: *El relato cinematográfico,* Gedisa Editorial. Colección Multimedia, 1995.

•Descripción: Introducción-Cine y relato.-Enunciación y narración.-La palabra y la imagen.

•Estos teóricos franceses suelen ser complejos y a veces, incomprensibles. Requieren de más de una lectura pero vale la pena sumergirse en ellos pues su mirada siempre es original y rompe con el empirismo anglosajón.

El artículo sobre la relación entre palabra e imagen es muy sugerente.

García Marquez, Gabriel: *La bendita manía de contar,* 1998.

•Descripción: Taller de guión de García Marquez donde se reproducen las discusiones y procesos creativos.

•Una oportunidad de asistir virtualmente a los talleres de García Márquez y escuchar sus sabrosos y profundos comentarios.

Linares, Marco Julio: *El Guión,* Editorial: Pearson Education, 1996

•Descripción: Un manual que contiene todo tipo de formatos de guiones. Radio, televisión y cine.

•Este libro es en su sexta edición un clásico de la enseñanza en México por ser enciclopedia, manual, fuente de formatos actualizada, diccionario de términos relacionados con el cine y el guión.

Mamet, David: *Dirigir cine,* Ediciones El Milagro, IMCINE, México, 1992.

•Descripción: Contar la historia.– ¿Dónde colocar la cámara?.– Arquitectura contracultural y estructura dramática.– Las tareas del director.

•Este libro es una delicia. Contiene distintas charlas que dio Mamet en la Universidad de Columbia en 1987. Aquí define la historia como la progresión esencial de incidentes que acontecen al héroe en la persecución de una sola meta. Dice también: "el yo estructurador pone la traza y el ello llega y escribe los diálogos".

Contar la historia: charla sobre cómo filmar una película y su relación con los sueños, el protagonista y los directores de cine.

Dónde colocar la cámara: diálogo entre los estudiantes y Mamet. Una clase en vivo.

Arquitectura contracultural y estructura dramática: interesante reflexión en torno a la tradición y la contracultura en el arte en general y en especial, en el cine. Así como la necesidad de planificar antes de lanzarse a filmar.

Las tareas del director: interesante análisis sobre las tomas, la actuación y la yuxtaposición de las imágenes inintencionadas.

Este libro parece bordar sobre todo aspectos de la producción de una película pero como su punto de vista es el de un dramaturgo y guionista nunca deja de alumbrar el camino previo: el guión y el desarrollo del proyecto.

Mamet, David: *Writing in Restaurants,* Penguin Books, 1987.

•Descripción: Diversos artículos del guionista, director y dramaturgo norteamericano que van desde disquisiciones sobre el pueblo norteamericano y su infelicidad crónica, el arte de prostituirse, las vacaciones y el rol de los actores hoy.

•Este libro como todos los de Mamet sorprende con su mirada oblicua, su lenguaje preciso, su filosofía inquietante.

Martin, Marcel : *El lenguaje del cine*, Gedisa Editorial. Colección Multimedia, 1999

•Descripción: Los caracteres fundamentales de la lengua cinematográfica. La función creadora de la imagen: encuadres, tomas, etc. Los elementos fílmicos no específicos (iluminación, vestuario, etcétera). *Las elipsis. Enlaces y transiciones. Metáforas (plásticas y dramáticas) y símbolos.*

•Libro muy completo para reflexionar teóricamente sobre el oficio del guión en su relación con el lenguaje visual y el montaje.

El autor hace un interesante recorrido por las distintas formas de la elipsis cinematográfica. Rastrea el surgimiento de la primera elipsis en la historia del cine. Hace sugerentes planteamientos en cuanto a sus usos y alcances.

Francis Vanoye: *Guiones modelo y modelos de guión* Editorial Paidós, 1996.

•Descripción: Extraordinario libro sobre los modelos diversos de contar en el cine. Orígenes. Ejemplos.

•Se trata de un estudio exhaustivo en relación a los orígenes de los guiones que han existido: origen literario, filosófico, dramático, musical así como de otras fuentes como el ajedrez.

Sigue en profundidad a los diversos modelos reflexionando sobre los tipos de personajes, diálogos, imágenes, etcétera. que los conforman. Imprescindible para comprender los modelos epopéyicos, episódicos y dramáticos. Así como el paradigma hollywoodense.

Vale, Eugene: *Técnicas del guión para cine y televisión* , Gedisa Editorial, colección Multimedia, 1996.

•Descripción:El lenguaje del cine y la televisión. Las fuentes de información.
La escena. Los nuevos estilos para escribir guiones. Efectos sobre el espectador..

•Interesante y novedoso recorrido por los aspectos mencionados arriba y muchos otros. Es un libro que reflexiona teóricamente pero que da una buena cantidad de ejemplos que lo hacen abarcar muchos niveles de lectura.

Vilchis, Lorenzo (comp.): *Taller de escritura para cine*. Gedisa Editorial, colección Multimedia, 1998.

•Descripción: Conferencias diversas en torno al tema.

•Un libro muy interesante pues combina a autores de diversas culturas en un Taller del Master de escritura para cine y televisión que se lleva a cabo en la Universidad Autónoma de Barcelona. Jean Claude Carriere, Linda Seger, Lorenzo Vilches. Autores que nunca pensamos leerlos juntos.